

Det Nye COMPUTER

8. årgang nr. 1
27. december-
29. januar 1992
Kr. 35,00

Uafhængigt

Commodore-magasin

EXTRA!

**Gratis strippoker-
demo til dig!**

- ▶ Sådan laver du selv:
DtP på Amiga!
- ▶ Reportager fra:
Great Valley Products i USA
Ami-Expo i Tyskland
- ▶ Vi ser på:
Den nye Amiga 500Plus

**Klæd danske
Trine af på
skærmen!**



UDSALG

JANUAR

Nu i nyt slimline design:

**MASTER
3A-1**

Kun 29 mm høj!
Med on/off, videreført bus
og laaangt kabel. Vejl. 999,-



899,-

CANON BJ10E

Laser kvalitet!
360x360 DPI, int.
Amigadriv, tonerpatron
og kabel. Vejl. 3999,-

2899,-



PROFEX

**MONITOR
TV**

Amiga monitor med indbygget TV,
incl. fjernbetjening. Normal 2399,-
Kabel til Amiga kr. 100,-

1999,-



LYSPEN

Tegn, kirk direkte
på skærmen.
Fungerer på alle
programmer.
Incl. tegneprogram.



599,-

**3.5" AmiTech
DISKETTER**

200, 100% fejlfr. Prov dem!
Nu på tilbud. Vejl. 9.90
Kr. 100 stk.

4.99



**GVF
HARDDISKE**

Verdens bedste og hurtigste

52Mb A500
vejl. 5999,-

4999,-

100Mb A500

vejl. 8999,-

7499,-

52Mb A2000

vejl. 4999,-

3999,-

100Mb A2000

vejl. 6999,-

5999,-



Alle priser
er incl. moms
og gebyr
**KUN til
31. januar
1992**

LYSPISTOL

Stor trælsildkerned. Incl. 2 spil. Føl 599,-

449,-



Nørre Allé 55,
8000 Aarhus C.

ÅRHUS

Tlf. 86 13 98 22.

(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



Strandvejen 18,
2100 Kbh. Ø.

KØBENHAVN

Tlf. 31 20 73 20.

(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)



Maren
Turis Gade 12,
9000 Aalborg

AALBORG

Tlf. 98 12 77 86

(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Stereo Sound Sampler



Kan optage lyd/musik ind i Amiga'en, som derefter kan manipuleres i bedste "remix" stil. Amitech Sampleren er rost som Danmarks bedste! Bl.a. fordi det lave støjniveau gør det muligt at tilslutte en mikrofon direkte, samt den høje sample rate på omkring 110KHz som giver den rene lyd. Desuden har den: Stereo/mic indgang, digital VU/PEAK indikering, Mono/Stereo omskifter, Mic line omskifter. Og så er den fuld software kompatibel! F.eks. er AudioMaster III tilpasset Amitech sampleren under navnet "StarSound"

Incl. audiokabel. Vejl. 799,-

649,-

UDSALG

InterSound
Sampler program **KUN**
Vejl. 899,- **549,-**
Begrænset antal.



MaxiMem

UDSALG
599

Amigaprogrammer kræver mere og mere hukommelse. Det er derfor ikke smart at investere i en 512Kb udvidelse, som ikke kan udbygges.

Men det kan MaxiMem. Endda helt op til 2Mb (m/Gary adaptor) hvor 1Mb kan omdannes til det kostbare CHIPmem (kræver 8372 Agnus CPU adaptor). MaxiMem monteres internt i porten under A500. Benyt kuponen og bestil vort katalog. Heri kan du bl.a. læse mere om MaxiMem.

PAKKE UDSALG

**MaxiMem 1.8 Mb
samt Garyadaptor
KUN**

**Gary- eller
CPU adaptor**

299,- 1399,-

UDSALG

GOLDENIMAGE®

- en serie af Amiga tilbehør i
højeste kvalitet - til lave priser

RO-500, 512Kb RAM m. DR/Arb.	399,-
TR-5000, 2Mb RAM til A2000	1999,-
Master 3A 1 3.5" Drev	TILBUD 399,-
Master 3A 1D m. Trækskive for 1248 MB	1000,-
A500 Intern 3.5" drev	399,-
A2000 Intern 3.5" Drev	849,-
GI-500, Mus med nøgle	299,-
GI-1000, Optisk mus m. nøgle, for 589	NU 499,-
GI-700P, Taster m. nøgle, for 709	NU 599,-
GI-7000, Trækskive for 599	NU 499,-
GI-100, Mus med Pen, for 599	NU 399,-
IS-100, Trækskive for 64 gittere	2199,-



Fotograf: rot frykter, Detaljebild kun i Danmark.



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9 -17.00. Fredag: 9-16.30
Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. moms

**Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog ☐ Software katalog
Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:**

Du kan også
vedlægge din
bestilling. Husk
ved forudbetaling,
at pålægge kr. 28,-
i porto, dog kr. 64,-
ved køb af monitor
eller computer.
Pr. efterkrav
yderligere kr. 17,-

Navn, _____

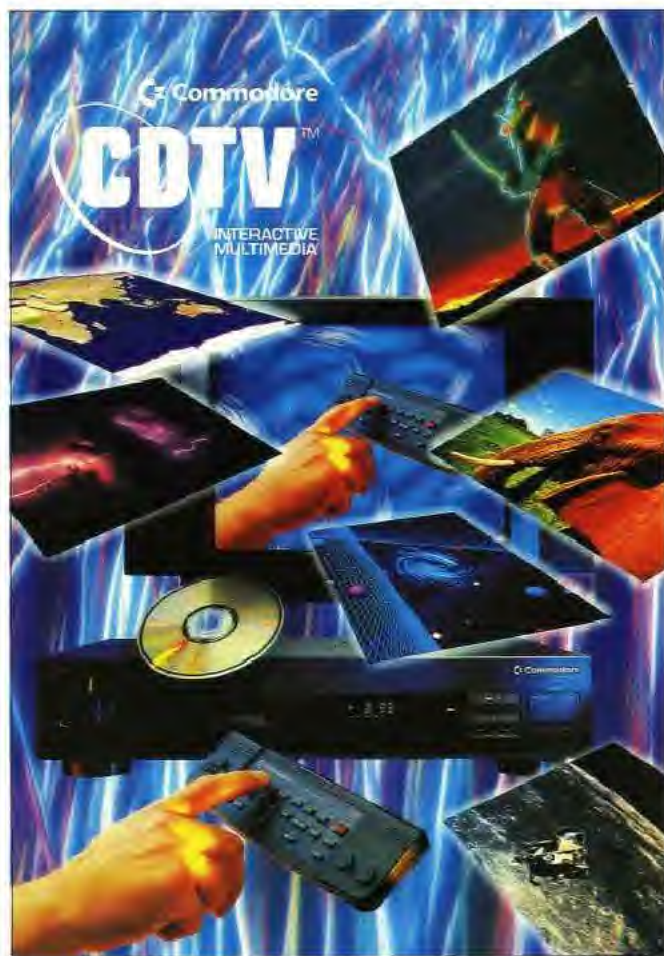
Adresse _____

Postnr. _____

By: _____

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til:
Alcotini, Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.

CDTV. Det største teknologiske gennembrud siden TV'et, videoen og CD-afspilleren.



Nu kommer du ind i billedet.

CDTV er den geniale kombination af TV, video, CD - og computeren! Verdens første interaktive multimedia-maskine, som spiller musik, viser grafik, billeder og film - eller fungerer som elektronisk billedbog! En enkelt CD-skive rummer op til 300.000 A4 sider! Og denne enorme kapacitet kan bruges til

avancerede videospil, undervisning, dokumentation, præsentation, musikværksted, opslagsværk, illustrerede børnebøger og meget, meget mere.

Enkelt og logisk

CDTV bruges sammen med dit TV og/eller dit stereoanlæg. Ved hjælp af den enkle og logiske fjernbetjening

navigerer du selv rundt på den valgte CD'er og finder de spil, informationer eller billeder, som du ønsker.

Prøv den selv!

Bliv selv overbevist om CDTV's fantastiske muligheder. Kontakt nærmeste forhandler. Vi ønsker dig velkommen i CDTV's utrolige verden!

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Mortensen, DJ

Spilredaktør:
Søren Bang Hansen

Teknikredaktør:
Jesper Steen Møller

Øvrige medarbejdere:
Dorthe B. Poulsen, Christian Sparrevoth, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Hvidlykke, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mort Z. Sherar, Marc Frits-Møller, Torben Hammer, Bø Jørgensen, Marlene D. Sherar, Rasmus Bertelsen, Sven Blåh, Claus Lofti Jørgensen, Emil H. Pedersen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Awwik, Thomas Ellegaard, Flemming V. Larsen, Søren Jensen, Lars H. Døsen.

Abonnements-service

Telefontid: 11.00-18.15

Telefontid: 33 91 28 33

Telefax: 33 91 28 33

Postgite: 9 71 16 00

Årsabonnement kr. 348,50

(gratis spil-inklusiv)

1/2-års abonnement kr. 190,-

Hvis bladet er enten forsvundet eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer

Dansk Selektiv Presse ApS

St. Kongensgade 72

1264 København K

Telefontid: 33 91 28 33

Telefax: 33 91 01 91

Salgs- og Marketingchef: Lars Møntad

Produktionschef: Erik Hennings

Konsulenter: Birgitte Eibye

Anne Ribet Nielsen

Høje analyseinstituttet NIM's læseundersøgelse 1990 har "COMputer" 236.000 læsere - hvor meget, hvilket svarer til en dækningsgrad i befolkningen på 68.

Redaktion og udgiver:

Forlaget Audio A/S

St. Kongensgade 72

1264 København K

Telefontid: Torsdage 15-16

Telefontid: 33 91 28 33 Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia III GrafX

PrePress

Dansk Meatsat Rotation

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye COMputer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft- og hardware, af firmaet Dimensia III GrafX.

Fotos:

Tobiasen & Guzzmann

Playground

Japson data

B7

Distribution:

Dannmark: DCA, Avispostkontorer

Norge: Narvesen

Medien af:



Tilmedt:



Dansk Oplagskontrol, og Dansk Media Index, DIM og BML

COM-BBS:

"Det Nye COMputer" is Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instrukserne på boksen for at blive registreret som bruger.

"COM-BBS", telefon: 33 13 20 03

SysOps: Claus L. Jørgensen & Hans H. Bang



Action Replay III

Det kendte (beryggede) freezer-modul til Amiga er kommet i en ny og meget bedre version.

Skat, skaffer og skæmm

Skatte-tiden nærmer sig, og vi kigger derfor på skatteprogrammer til Commodore 64 og Amiga.

Populous II: Trials of the Gods

Test af det nye spil, og interview med holdet bag Bullfrog.

Gallery

Læsernes egne tegninger i bladet - vinderen får 500 kr., skattefrit!

Online

Tips til hvordan du vinder i Trade Wars,

Online-spillet på COMBBS, plus lidt nyt om basen.

Gameplay

DNC's testhold "strikes back", med grundig test af de nyeste spil.



AdSpeed

Med en lille anordning fra Betafon, skulle din Amiga kunne køre meget hurtigere - gør den nu også det?

Lav din egen video, 2

Vi fortsætter vores gennemgang af hvordan du enkelt kan lave og redigere din egen video, med Amigaen.

Amiga EXPO '92

Så er det om at kridte skoene og varme op til det helt store Amiga-brag i 1992 - Det Nye COMputers Amiga-udstilling!

Endnu et produkt fra GVP

Besøg i USA hos en af Amiga-verdens så absolut største udviklere af hardware og tilbehør.

Fagte Nye Verden?

Jesper Steen Møller har "talt" med en adfærdsekspert, og bliver bekendt med problemet: EDB-reaksen vs Omverdenen.

Nye kort til Amiga

Kig på to kort fra Nikita Data, dels et sikkerhedskort, og dels en ROM-omskifter mellem f.eks. 1.3 og 2.0.

Læsermarked

Hele to sider spækket med nytårs-tilbud til dig der vil handle med/ for/ til din computer!

6

12

15

16

18

18

20

23

27

28

30

31

33

48

52

59

60

62

64

65

67

68

71

72

75

76

77

Computer Hotline '91

Nyheder er der masser af - og du kan læse dem alle her!

Ami-Expo i København

Vores udsendte medarbejder har været på Amiga-messe i Tyskland. Læs hans beretning.

Alt om den nye Amiga 500

Vi kigger på Commodores nye version af den populære Amiga 500, hvor bl.a. workbench'en er blevet totalt redesignet.

Dansk Pixel-strip på din computer!

Størst af det nye strippoker-spil, der bl.a. har Trine Michelsen med på "stripper"-listen.

Har du fundet 22MHz?

Vi har fundet det hvidlige usen, der nu har 22MHz og 52MB harddisk i sin A2000.

GRATIS disk til abonnenter.

Vi viser dig hvordan:

Lav din egen fest-indbydelse med DTP.



Game Preview

Vi kigger på de spil, der er på vej.

Secret Service

Gennemfør alle dine spil på rekordtid! Du finder alle snydetipsene lige her!

Amos-hjernet

Tips og ideer til det populære programmeringssprog.

Modulo-2 - for dem der tverkes kan eller vil C

Man behøver ikke nødvendigvis vælge C, hvis man vil programmere i andet end AmigaBasic.

MultiMediaAmiga

Test af ShowMaker, et suverænt multimedia-program.

Index '91

Oversigt over alle artikler i det forgangne år.

Amiga med på nedturen

Bag den lidt uoriginale overskrift gemmer der sig en test af et node-udviklingsprogram.



COMPUTER HOTLINE 92

Amiga 4000 på vej?

Commodore hviler ikke på laurbærrene efter lanceringen af Amiga 3000. I følge en højtstående medarbejder hos Commodore USA, er man i fuld gang med planerne om en storebroder til A3000.

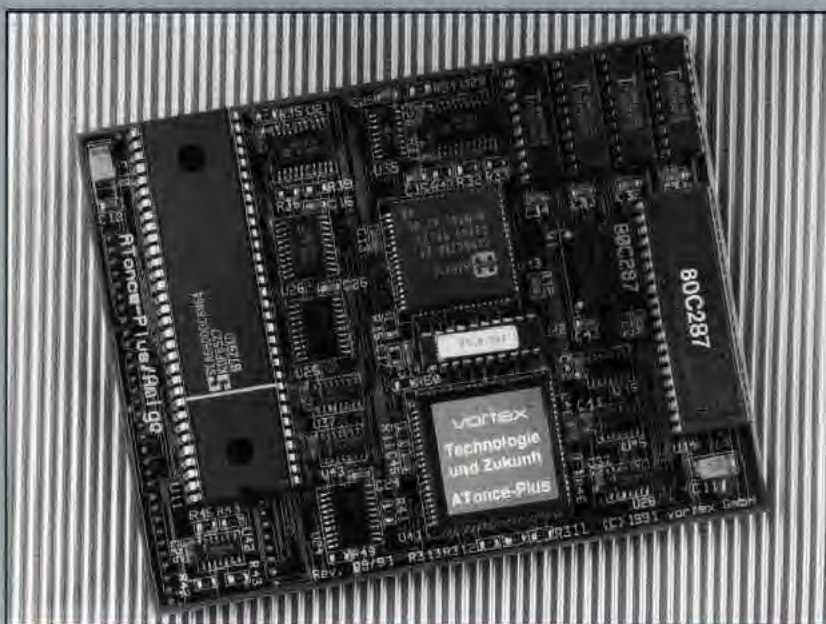
Da CD-ROM systemet tippe en stor fremtid af Commodore, er planen at den nye Amiga skal have et sådant drev indbygget, så maskinen kan køre CDTV applikationer.

Grunden til at man ikke bare kan nøjes med det CD-ROM drev, der er på vej til Amiga 500 er, at det desværre ikke er kompatibelt med resten af Amigaserien.

Desuden vil maskinen være bygget op omkring Motorolas 68040 processor, hvilket burde give en hastighedsforøgelse på en faktor 5 i forhold til A3000. Vidunderet bliver klart i slutningen af 1992, og kommer sandsynligvis til at hedde Amiga 4000.

En forespørgsel til Commodores officielle talsmand, gav ikke noget resultat, så vi venter i spænding på, hvad det kan blive til.

Indtil videre er maskinen meget hemmelig, så vi kunne kun få lov at tage et billede af den med mikrofilm som ikke måtte forstørres. Umiddelbart tror du måske, at denne sætning slutter med et punktum, men faktisk er det vores billede af den nye Amiga 4000.



Ny version af AT-ONCE

Den mest populære AT emulator til Amigaen kommer ny i en ny version. Det er ATonce-Plus, der er udstyret med en 16 MHz 80286 processor. Der er desuden gjort plads til en 80C287 coprocessor, hvis du skulle få behov for at sparke hastigheden yderligere i vejret.

Indenfor PC verdenen måler man meget ofte maskiners hastigheder i det såkaldte Norton Speed Index. Det er et tal, der fortæller hvor meget hurtigere maskinen kører end en standard IBM XT. Her ligger ATonce-Plus på 16,2 hvilket faktisk bringer den op i den billige ende af 80386 maskinerne. Til sammenligning ligger både den gamle AT-once og Commodores eget AT-Bridgeboard med et NSI på omkring 8.

Med kortet følger 512 K fastram, og kortet kan uden problemer køre i den såkaldte "protected mode", der f.eks. er nødvendig for at få Windows til at køre bare tilnærmelsesvist så hurtigt som Amigaens Workbench.

Prisen kommer til at ligge på omkring 3500 kr. og hvis du vil vide mere kan du henvende dig til:

Alcotini
Lyshøj 10
8520 Lystrup
Tlf: 86 22 06 11

COMPUTER HOTLINE 92



Lyspen istedet for mus

Med Alcotini's nye lyspen tilsluttet i Joystick port 2, kan du åbne og lukke skuffer og ikoner akkurat som med en almindelig mus.

Med lyspennen følger et lille program som kører i baggrunden, der lader dig bruge lyspennen sammen med stort set alle programmer der kan kaldes fra Workbench. I programmet er der indbygget justering, således at pilen på skærmen kan placeres i et fast forhold til lyspennens position.

På lyspennen finder du 2 knapper, der fungerer akkurat som 2 knapper på en mus.

For de 599 kr. lyspennen koster følger der også et lille tegneprogram, kaldet KvikDraw, der rårder over de vigtigste tegnefunktioner.

Alcotini
Lyshejen 10
8520 Lystrup
Tlf. 86 22 06 55

Commodore dominerer videomarkedet

De seneste markedsundersøgelser i Amigaens hjemland - USA, viser at Commodore nu sidder på 2/3 af det professionelle video computer marked. Der er ingen tvivl om, at det er det allerbedste marked, hvis Amigaen skal slå igennem på det professionelle niveau. Faktisk har salget af A3000'ere nu overhalet salget af A2000'ere og da omkring 15 procent af disse maskiner bliver anvendt til præsentationsformål er det bestemt ikke et område der skal undervurderes.

Computerporno i England

En 24 årig ung mand fra Swindon i England fik sit livs chok, da politiet pludselig stormede hans hjem, arresterede ham, og beslaglagde hans Amiga. "Var manden softwarepirat?" spørger du måske, men nej, slet ikke. Hans forbrydelse bestod såmænd i at have digitaliserede billeder af letpåkledte kvindfolk liggende, og oven i købet sælge dem gennem annoncer i computerblade.

Politiet i Manchester oplyser at den slags er ulovligt, og manden skal nu møde i retten. Faktisk er det ulovligt hvis du bare viser et sådant digitaliseret billede til en kammerat, eller har det liggende på et BBS.

Vi kan kun sige: Godt man ikke bor i England.

Japan hopper på CDTV-vognen

Flere store japanske firmaer har nu set lyset, og har kastet sig over CDTV mediet. De har faktisk dannet et konsortium med det erklærede formål at udforske CDTV's muligheder og lave applikationer, der kan få dig til at spærre øjnene op. De planlægger faktisk at frigive deciderede film til CDTV, dvs. længevarende såkaldt "Full Motion Video", der ellers er anset for at være en meget svær opgave.

Ny version af ProWrite

Det grafiske tekstbehandlingsprogram ProWrite fra New Horizons kommer nu snart i version 3.2. Den nye version inkluderer automatisk søve, forbedret grafikbehandling og så er den fuld postscript understøttet.

Interesserede kan henvende sig hos:
Silica, 008 44 081-309 1111



Amiga 2000 og 3000 bliver videofikserede

I England kan du i øjeblikket købe en Amiga 2000 Personal Video Producer pakke. I pakken finder du en Amiga 2000 med en 40 MB harddisk og et A2300 internt genlockkort. Desuden er software titlerne SCALA og Deluxe Paint III titlerne inkluderet i pakken. Prisen på pakken er kun 1299 pund, hvilket svarer til ca. 14 289 kr.

Men det er ikke kun Amiga 2000 der henvender sig direkte til videomarkedet. Ved køb af en Amiga 3000 i England, får du ikke blot Amigavision, men også SCALA og Deluxe Paint IV for den almindelige listeprijs på 2999 pund. I Danmark har det hidtil kun været Amigavision, der fulgte med ved køb af en Amiga 3000.



ELEGANT SLIMLINE AMIGA FARVET DISKDREV.

MONTERET I METAL KABINET. DISKETTEDREVE HAR VIDEREFØRT BUS OG TÆND OG SLUK KNAP.

PRIS 995.00 KR



KVALITETS MUS I ERGONOMISK DESIGN. HØJOPLØSNING 280 DPI, SLIDSTÆRKE MICROSWITCHES I KNAPPERNE. **PRIS 295.00,-** LEVERES MED HOLDER OG MÅTTE FOR **395.00,-** (ER ATARI KOMPATIBEL)



RAM UDVIDELSE TIL DIN AMIGA I FLOT UDFØRELSE! ALFA DATA

512 KB RAM MED UR, BATTERI OG AFBRYDER **PRIS 399.00,-**

ALFA DATA 2 MB RAM MED UR BATTERI OG AFBRYDER, FULDT MONTERET MED 2 MB RAM OG GARY ADAPTOR **PRIS 1495.00,-**



HØJOPLØSELIG OPTISK MUS 300 DPI MED GARANTERET SLIDSTÆRK MÅTTE. MICROSWITCHES I KNAPPER SIKRER LANGTIDS HOLDBARHED. **PRIS 595.00,-** (ER ATARI KOMPATIBEL)



TRACKBALL TKB-MT 200 DPI, MEGET VELEGNET TIL TEGNE OG DTP PROGRAMMER HVOR DER KRÆVES STOR PRÆCISION SELFØLGELIG MED MICROSWITCHES I KNAPPERNE.

PRIS 495.00,-



TRACKBALL TKB-MT-AC SAMME SOM OVENSTÅENDE BLOT MED MULIGHED FOR LOCK OG JOYSTICK FUNKTION MED AUTOFIRE. LEVERES I NYT OG SMART DESIGN BLA. CRYSTAL BALL MED LYS I. **PRIS KUN 695.00,-** (ER ATARI KOMPATIBEL)



VI KAN OGSÅ LEVERE ALFA DATA MUS TIL PC I SAMME HØJE KVALITET SOM TIL AMIGA. LEVERES BÅDE SOM PC XT/AT MUS.

PRIS 295.00,-

OG SOM PS/2 MUS. **PRIS 325.00,-**



Importør:

BEIAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.

Tlf. 01 21 22 70 • F. 01 21 12 52

OGSÅ SALG TIL FORHANDLERE

VEJL. PRISER INCL. MOMS

COMPUTER HOTLINE 92



Tag ikke fejl af det!

MultiGros A/S har netop udgivet et Amiga-katalog, som indeholder beskrivelser og billeder af en masse spændende hardware til Amiga (og lidt til PC). Kataloget kan erhverves hos din lokale computer/foto-forhandler, eller rekvireres pr. telefon (se nederst).

MultiGros A/S fører også den rent DANSKE serie Amitech, der nu kommer i en ny og stilren linie, med de tidligere produkter som MaxiMem 512K-2MB, Stereo-soundsampler og diverse kabler. Af nye produkter kan nævnes:

- højkvalitets 3,5"-disketter, der ligger væsentligt over ANSI-standard, og som derfor også fungerer i kritiske kopimaskiner.

- JoyMaster, joystick-omskifter, der også kan klare to mus. Ellers skifter den mellem de to indgange ved at taste på museknappen eller skydeknappen på joysticket. Pris: kr. 299,-.

Interesserede kan henvende sig til:

MultiGros A/S, tlf.: 8622 4288



Grab en font

Hvis du godt kunne tænke dig at udvide den hjemlige fontsamling med noget udover det sædvanlige, så var det måske ikke nogen dårlig ide at investere i GeniSoft's Fontgrabber. Denne lader dig designe dine egne fonts, og derefter save dem som standard Amiga fonts. Sammen med et tegneprogram går denne fontgrabber således nemt hen, og bliver et meget nyttigt værktøj.

For yderligere information kontakt:
GeniSoft: 009 44 0753 680383

Golddisk opgraderer software

Ejere af Golddisk's Professional Page 2.0 kan inden længe gratis blive opgraderet til version 2.1. Den nye version inkluderer en massiv hastighedsforøgelse samt de nye skalerbare fonte. Bemærk dog at det ikke er den danske version af Professional Page, der her er tale om.

For begyndere i desktop publishing er der masser at hente i Pagesetter 3, som f.eks. separat tekstbehandling og et bitmap tegneprogram. Desuden følger der en del clipart grafik med, som du kan peppe dine tekster op med.

Som noget nyt lancerer Gold Disk også sit første regneark kaldet Professional Calc, samt det komplette hjemmvideo redigeringsystem Video Director til under 1.100 kr.

Ny diskserie med musikinstrumenter

Det er ganske smart at man i de fleste sequencere uden videre kan bruge samplede musikinstrumenter, men hvad nytter det hvis man skal til at sample alle instrumenterne i et helt orkester først. For at gøre det nemmere at lave Amiga-baseret musik, har softwarehuset Gajits derfor produceret en helt ny diskserie, der dækker en række musikinstrumenter. Instrumentfamilien i denne Sample Series rækker lige fra Percussion og effekter til klaver og keyboard, der alle er samplede som standard IFF-lyde.

På hver disk ligger desuden en melodi, som eksempel på hvad man kan få ud af de pågældende instrumenter.

Interesserede kan henvende sig hos:

Gajits 009 1 061-236 2515

COMPUTER HOTLINE 92

Apple-kompatibelt netværk



Nu kan du koble din Amiga til en Apple Macintosh og udveksle informationer med det nye DoubleTalk netværk fra Progressive Peripherals. Det er nemlig kompatibelt med Appletalk, der er Apples standardnetværk. Du kan naturligvis også bruge det Amigaer imellem, og på den måde dele printere, datafiler og meget mere.

Doubletalk understøtter også netværksdistributiv software, det vil sige programmer, der er i stand til at køre på flere computere i et netværk samtidigt, for at formindske kørselstiden. Det gælder f.eks. for 3D Professional raytracingprogrammer, hvor du "bare" skal købe 50 68040 Amigaer og slutte dem sammen med DoubleTalk, for at kunne lave raytracing, som vi andre laver DeluxePaint.

Progressive Peripherals
464 Kalamath Street
Denver, Colorado

Mus bag arbejdsskader

Hvis du arbejder for meget med din mus, kan du risikere alvorlige arbejdsskader som tennisalbue og seneske-dehindebetændelse, skriver Morgenavisen Jyllandsposten.

Socialrådgiver i Teknisk Landsforbund, Sander Vendelboe, mener at musen kan blive til "1990'ernes arbejdsskade"



blandt forbundets 35.000 medlemmer - men hvorfor skulle det ikke også gælde alle andre, der arbejder dagligt med en mus? Indtil nu har både Arbejdsskadestyrelsen og Den Sociale Ankestyrelse dog afvist skader, opstået på grund af for megen 'museri'.

På billedet ser du imidlertid en mussematte, som kan afhjælpe diverse hånd-skader - nemlig en mussematte med støttepude. Den er lige en anelse for stor, men ellers passer den perfekt til at lægge armen/hånden på, når man arbejder med musen.

Men at man i det hele taget får mén af at bruge en mus skal man nok tage med et gran salt, f.eks. har chefredaktøren for dette blad arbejdet med mus siden 1985, og han har ikke taget skade endnu - det skulle da lige være i hovedet...

Mussematten med støttepude, pris kr. 250,- (ca.)

Newcom, tlf.: 4369 2166

Send rigtige breve over telefonnettet



I Finland har man udviklet et såkaldt. Databrev-system, der overfører tekster til udlandet direkte fra afsenderens edb-anlæg til postens kuverteringscentre i de lande hvortil brevet er adresseret.

I kuverteringscentrene bliver brevene udprintet (på laserprinter), stoppet i en kuvert og frankeret, hvorefter de kan sendes afsted som et almindeligt brev.

Men databrev-systemet begrænser sig ikke kun til breve til/fra udlandet. I Finland hvor systemet har fungeret i praksis gennem flere år, er op mod 10% af den daglige brevsmængde databreve. Systemet er især smart for større virksomheder, der daglig sender meget post ud, idet der sikres en hurtig levering, og så sparer virksomheden desuden for at investere i tekniske anlæg til udprintning og kuvertering.

I Danmark afprøver man i øjeblikket Databrev-systemet som et pilotprojekt, så en række kunder kan allerede idag sende breve udover telenettet eller på magnetbånd/disketter til Postens Mail Bureau i Ålborg. De fleste af de afsendte tekster vil typisk være kontoudtog, fakturaer eller salgsbreve. Når disse idag ankommer til Postens Mail Bureau udskrives de på laserprinter med firma-logoer og underskrifter inkluderet.



Amiga

Guybrush fra Monkey Island har god grund til at være glad - han er stadigvæk på en førsteplads - Eye of the Beholder og Wings siger farvel og tak - så der er nye navne på listen:

1. Monkey Island (1)
2. Lemmings (2)
3. Power Monger (5)
4. F-15 Strike Eagle II (ny)
5. Railroad Tycoon (ny)

Boblere: Eye of the Beholder, Wings, Death Knights of Krynn

C-64

Farvel til Pirates!, der sejler mod varmere himmelstrøg - og velkommen til Death Knights of Krynn - ellers er der kun forskydninger i forhold til sidste uge.

1. Creatures (1)
2. Ultima VI (2)
3. Last Ninja III (4)
4. Death Knights of Krynn (Ny)
5. Rick Dangerous II (3)

Boblere: Chase HQ II, Pirates!, Gateway to the Savage Frontier

Hermed har vi kåret de sidste tabere og de sidste vindere - og glem ikke at skrive ind - du kunne blive den næste vinder...

Her min top 5 over spil til: Amiga C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



Send kuponen til:
Det Nye Computer
HITLISTEN
St. Kongensgade 72
1264 København

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

GØR ET GODT KØB - MED GARANTI!

Kun hos BMP-Data får du følgende fordele:

- 2 års garanti på næsten alle produkter
- 8 dages returret - fuld tilfredshed eller pengene tilbage!
- 30 dages ombytningsret
- Gratis tekniker-hjælp
- Danske brugsanvisninger til alt
- Danmarks hurtigste levering:

Bestil inden kl. 16, og vi sender samme dag!
Velkommen hos BMP-Data! - Danmarks
tlinkeste AMIGA-forhandler.



ZY-FI stereosystem
Giver perfekt lyd på AMIGA. ZY-FI systemet består af 2 stk. 3-vejs mini-højttalere med en kraftig indbygget forstærker.

Komplet system kun kr. **698,-**
(2 års garanti)

ACTION REPLAY MK3

Supermodulet, der blot sættes i siden af AMIGA500 og giver et væld af nye funktioner. Den nye MK3 version har blandt andet indbygget BURSTNIBBLER og FREEZE-knap til kopiering af ALTI! Giver over 50 nye kommandoer til bl.a. DOS, evigt liv i spil og den store maskinkode-monitor. Et sandt KRAFTVÆRK, der bør sidde på enhver AMIGA! *Rekvirér gratis informationsark!*



KUN KR. **1198,-**
(2 års garanti)

0,5 MB MINIRAM
512 kB m/afbryder m/ur **398,-**
512 kB m/afbryder u/ur **348,-**



ZYDEC RAM-UDVIDELSER (2 års garanti)

MEGABOARD 1 MB

Genbrug din gamle 0,5 MB Ramudvidelse (max. længde 9 cm.) og få 2 MB ialt. Nem installation. (kræver kickstart 1.3).



DIN GL. 0,5 MB RAM

Incl. GARY-adaptor og RAM

KUN

998,-

NYT PAKKETILBUD SMARTSOUND STEREOSAMPLER + INTERSOUND SAMPLER-SOFTWARE (ltd)

Overfører en hvilken som helst lyd/musik fra stereoanlæg/walkman el. lign. til din AMIGA, hvor den via det medfølgende INTERSOUND (begr. vers.) kan laves helt om. Gem lyden på disk, spil baglæns, snak som Anders And eller lav et REMIX. Lydkvaliteten er helt i TOP og prisen er i BUND. Samplerate op til 110 kHz!

Komplet pakke kun

398,-
(2 års garanti)



SUPERBOARD 1,5 MB
Har du ikke en RAM-udvidelse i forvejen giver SUPERBOARD dig 2 MB ialt til markedets bedste pris. (kræver kickstart 1.3). Nem installation.

KUN **1198,-**
Incl. ur, afbryder, RAM og GARY-adaptor.



ZYDEC 3,5" DISKDREV

Engelsk topkvalitet. Støjsvag præcisionsmekanik fra Citizen. Gennemført BUS, afbryder, støvklap, metalkabinat og luftindtag med støvfilter. Kan man vælge andet?

KUN KR. **898,-**
(2 års garanti)



ZYDEC MUS

Lækkert dråbeforms design, der ligger perfekt i hånden. Høj opløsning giver perfekt styring og præcis kontrol.

Kr. **298,-**
(2 års garanti)



SMARTSTAND

Den perfekte kombination af indbygningskasse og monitorstand. Skjuler ledningsrod, strømforsyning, drev m.v. under monitoren, og giver samtidig et flot PC-look. Kraftig metalkvalitet i den rigtige AMIGA-farve.

Kr. **298,-**
(2 års garanti)



PAKKETILBUD PÅ FARVEPRINTER

Alletiders farveprinter, der passer både til AMIGA og Commodore64. Giver forbløffende flotte udprintningsresultater både med tekst og grafik. SOFT-TODAY har i en test mod bl.a. STAR skrevet at MPS1550C er den bedste farveprinter under kr. 10.000,-!

Prisen inkluderer udover MPS1550C-printeren:

Kabler, farvebånd, papir og traktorremføring. Samlet værdi kr. 671,-. Pris for hele pakken:



KR. **2698,-**
(1 års garanti)
Rekvirér gratis skriftprøve!

Den perfekte præcisionsstyring til ethvert tegneprogram. Tegn direkte på pladen eller oven på en tegning. Lækker tegnepen på tykkelse med en almindelig blyant. Erstatte fuldstændig musen, idet begge knapper er på pennen.



2998,-

POSTORDRE-KUPON

Send kuponen vedlagt din bestilling, eller ring: 42 28 87 00

BMP-DATA

Industrivej 19, 3320 Skævinge
Giro: 1 90 62 59 FAX: 42 288 255

42 28 87 00

Man-fre. 9.00-16.30 Tors. 9.00-17.30

NAVN _____
GADE _____
POSTNR _____
BY _____
TLF _____

☐ bestilling vedlagt
☐ beløbet + kr. 20 til porto er vedl. i check.
☐ ønskes tilsendt pr. efterkrav + porto (20,-) og gebyr (25,-) ialt kr. 45 tillægges.

Følgende ønskes gratis tilsendt:
☐ AMIGA katalog ☐ Skriftprøve MPS1550C
☐ C-64 katalog ☐ Action Replay MK3 - INFO
Alle priser er i DKK m.m.

Messe i Köln

Verdens største Amiga-messe foregik i den tyske by Köln i dagene fra 31. oktober til 3. november. Udstillere fra hele Europa, USA, Canada og Taiwan viste alt, hvad man kan ønske sig til sin Amiga.

Af Lars Jørgen Heibo

Commodore havde indbudt, og hele verden var kommet. For tredje gang afholdtes den årlige Amiga-udstilling i Köln. Denne gang var 4 store haller fyldt med Amigaer, tilbehør og software.

Udbudet var enormt, en liste med udstillede navne ville fylde en hel side her i bladet. Det følgende er derfor kun et udvalg. Der var en del mere

Commodore -

havde selvfølgelig den største stand på messen. Her kunne man udover CDTV og Virtual Reality se alle Amiga-typer lige fra den nye A500+ til A3000UX.

Det lille plus ved den nye A500 dækker over væsentlige forbedringer. Dertil hører ECS-Denise og en helt ny Agnus, som giver de samme oplysning-

ser som A3000. Nyt er også Kickstart og Workbench 2.0. Som standard leveres computeren med et ur med batteribackup og 1 MB (chip-)RAM. Hvis det ikke er nok, kan den yderligere udvides med 1 MB chip-RAM internt og 8 MB fast-RAM eksternt.

Vidunderet kunne også købes på messen, til priser omkring 850 DM (ca. 3400 kr.) uden monitor.

Den helt store nyhed var imidlertid udleveringen af de første OS-2.0-upgraderingssæt til A500 og A2000. Herom mere i boks 1.

Hardware

En af de fire haller var forbeholdt alle former for hardware. Her fandt man harddiske, RAM-kort, turbo-kort osv. Lidt ud over det sædvanlige var et RAM-kort til A3000 med hele 64 MB fra firmaet Omega Datentechnik og et turbo-kort med 68040-processor fra Supra.

Firmaet Rofimöller viste deres tastaturinterface. Med den kan man benytte et standard AT-tastatur til Amigaen. Man skal ikke give ret meget for et AT-tastatur, der er bedre end Amigaens. Hidtil har man bare ikke kunnet bruge det. Det kan man nu, og dermed kan Amigaen endelig bruges til tekstbehandling. Prisen for interfaceet ligger mellem 70 og 90 DM alt efter Amiga-type.

Samme firma viste et video-backup-system. Her bruges en almindelig video-recorder som tape-streamer. Sammen med sættet får man en VHS-kassette med 200 Fish-disks.

Hvis man har en A500, har man selvfølgelig ikke meget glæde af de



Commodores flagskip, Amiga 3000 UX med styresystemet Unix.

mange udvidelseskort. Medmindre man køber et A2000 ombygnings-sæt. Intercomp og Comptec viste to muligheder. Begge sæt består af et kabinet, en strømforsyning og en platin med plads til et antal A2000-udvidelseskort. Begge sæt er sikkert udmærkede; men det kniber med prisen. Intercomp forlangte f.eks. 798 DM (ca. 3192 kr.) for sættet. Andetsteds på messen fik man en komplet A2000 for slappe 1150 DM Ca. 4600 kr.), og en brugt A500 kan vel nok sælges for forskellen.

Brugerprogrammer

Dette område var helt domineret af updates. Mange firmaer benyttede nemlig messen til at præsentere nye

versioner af gamle kendinge. Vi nævner i fæng Professional Page 2.1, PageSetter III, Art Department Professional 2.0, Multiterm Pro 3.0, X-Copy Professional 5.0, M2Amiga 4.0, Amiga Oberon 2.0 og sidst men ikke mindst DPaint IV.

Den nye klassiker arbejder nu også i HAM-modus. Dermed har Electronic Arts udlignet konkurrenternes eneste væsentlige forspring. Samtidig er programmet tilpasset OS 2.0. Det udnytter dog ikke ECS-chipsættet og de der af følgende nye grafikmodi. Alligevel er der næppe nogen tvivl om, at konkurrenterne nu vil få det meget svært.

Underholdning

Udbudet af spil var aldeles uoverskueligt. Bedre blev det ikke af et helt ulideligt lyd-(støj-) niveau i hal nr. 7, hvor spillene fandtes. Endelig fremmedes forvirringen af, at producenter, distributører og forhandlere var blandet mellem hinanden, i nogle tilfælde på en og samme stand. Vi fandt imidlertid også her et par produkter med stigende versionsnummer, nemlig Barbarian II, Populous II, Last Ninja III og Terminator II, deres fans kan altså glæde sig.

Vi faldt for en ny Golf-simulator fra Micro-Prose. Det er ikke den første af slagsen; men opbygningen af billederne gjorde spillet overraskende overskueligt.

Fra Thalion kommer en ny fly-simulator: Airbus A320. Man flyver altså et af de mest moderne passagerfly. Det interessante er imidlertid, at spillet ikke foregår i USA; men derimod i Tyskland, Benelux, England og Dan-

På Amiga-messe i Tyskland



Ved Commodores stand fandt man som sædvanlig vægge beregnet til graffiti-malerne. Her handles de "varmeste" nyheder. PLK1275 er f.eks. en post-restante adresse i den tyske by med postnummeret 8782. Man kan så gætte på, hvad der kan bestilles hos det firma!



Rainer Bopf i.v. i billedet er luftkaptajn og manden bag Airbus A320. Her giver han flyveundervisning ved Amigaen.



Tastaturinterface fra Rafimöller. En lille sort æske med to ledninger, som anbringes mellem Amiga og AT-tastatur. På A500 er indbygningen lidt mere kompliceret; men kan dog laves uden lodning.



Shuttle 2000 fra Intercomp gør en almindelig A500 kompatibel til A2000. Sættet tilsluttes ved ekspansionsporten.

mark. Inden næste messe kan man altså øve turen fra Kastrup til Flughafen Köln-Bonn.

Electronic Zoo viste spillet The Magic Garden, et adventure, hvor helten er en dværg, som skal få en have til at trives. Spillet kan helt igennem betegnes som nydeligt. Ingen bliver slået ihjel, og der er masser af pudsig detaljer. Fra samme firma kommer i nær fremtid spillet Captain Planet. Spillet kunne endnu ikke ses; men ideen bag det lyder spændende. Helten har nemlig til opgave, at bekæmpe alle former for miljø-synder! Passende hertil vil spillet blive solgt i mil-

jøvenlig emballage påtrykt med giftfri farver.

Facit

Efter en dag på messen og to på motorvejen var vi meget trætte. Alligevel var det en tur, som betalte sig. Ikke bare på grund af de delvist ekstremt lave messepriser. Hvis nogen skulle have fået lyst, foregår de næste Amiga-messer i Berlin fra 2.-5. april og igen i Köln fra 8.-11. oktober næste år. Husk også på, at Amiga Expo '92 i Danmark bliver afholdt fra d. 20. til den 22. marts.



Et lidt anderledes computerspil. Bilen er ægte nok; men rattets bevægelser overføres til en Amiga 3000, som så styrer videoprojektoren på toget. Herfra projiceres vejen op på en stor skærm foran bilen. Pigen på passagersædet er "køre-læreren", som kontrollerer det hele med et Amiga-tastatur.

Boks 1: OS 2.0 til alle Amigaen.



På messen i Köln udleveredes for første gang ROM opgraderingssæt til OS version 2.0 - for 198 DM (ca. 790 kr.). Sættet passer til alle A500 og A2000 og består, som det ses på billedet, af en Kickstart-chip (i den lille æske), fire disketter (Workbench, Extras, Fonts og Install), en meget kraftig håndbog og et lille hæfte om, hvordan man kommer i gang.

Installation

Først skal den nye ROM-chip placeres i Amigaen. Det betyder at computeren skal åbnes. Har man en ny A500 kan man altså få problemer med garantien. Ifølge den engelske dokumentation må denne udskiftning lavrigt kun foretages af "autoriserede" personer. Kan man bedre læse tysk er det nok, at man er "kvalificeret".

På den nye ROM-chip er benene nr. 1 og 31 forbundet med en lille ledning. Det passer til de ældre Amigaer; men ikke til denyere. Derfor skal man først finde grundplatinens versionsnummer. I et af platinens hjørner står "REV" efterfulgt af et tal. Hvis dette tal på en A500 hedder 6A eller større og på en A2000 4.0 eller større, skal ledningen på den nye ROM-chip skæres over.

Man kan så udskifte chip'en. Den gamle ROM-chip, som sidder ved siden af MC68000 likes (forsigtigt!) ud af soklen, den nye sættes ned istedet og computeren lukkes igen. Nu kan Amigaen startes med den nye Workbench-diskette. Derefter skal man igang med at kopiere operativsystemet over på harddisk og arbejdsdisketter og tilpasse batch-filerne.

Nyheder

Den grafiske brugeroverflade er ændret på mange punkter; nye gadgets, nye Workbench-mener osv. Du har måske set den nye overflade på en A3000; men under alle omstændigheder vil du hurtigt finde dig til rette, hvis du prøver dig lidt frem.

Hvis man derefter ser lidt på indholdet af disketterne, opdager man en hel del forskelle. Nogle filer er forsvundet, fordi de nu ligger i ROM, f.eks. FastFileSystem og CD. Andre fordi de er blevet overflødige. F.eks. er styringen af hukommelsen forbedret, og dermed har man ikke mere brug for FastMemFirst. Forsvundet er endelig Amiga-Basic! Her må man virkelig beundre Commodores mod.

En del programmer er ændret. Hertil hører Preferences MEMacs og Ed. Endelig finder man helt nye programmer. IconEdit erstatter f.eks. de tidligere IconEd og IconMerge. Største nyhed er imidlertid nok RexxMast. Det er en interpreter til sproget ARexx, et sprog som også kan bruges til batch-filer og program-styring specielt i et multitasking-miljø.

En nyhed har man imidlertid ikke umiddelbart adgang til. OS 2.0 støtter også de nye grafik-modi, som kendes fra A3000 og A500Plus; men hvis man vil udnytte dem, kræves ECS, dvs. ny Agnus og ny Denise. Til gengæld indeholder opgraderingssættet noget, som ikke findes på A3000 - skalerbare skriftarter. Det er årsagen til versionsnummeret 2.04 og den særlige font-diskette.

Kompatibilitet

Med de mange ændringer kunne man godt frygte, at en del programmer ikke mere ville køre. Bag i hæftet "Getting started" findes en lang liste med programmer, som er afprøvet og fundet kompatible. Det er imidlertid udelukkende brugerprogrammer, og de største problemer må nok forventes med (ældre) spil.

Et problem har vi imidlertid allerede haft: standard-bootblokken er nemlig ændret. Derfor advarer VirusX version 4.0 konsekvent mod alle disketter, som er installeret under OS 2.0. Man må håbe, at der snart kommer en ny version af programmet.

GoldStar

Floppy Disks



Vi henviser til nærmeste
GoldStar-forhandler på
nedenstående telefonnummer.

GoldStar
Sin vægt værd i guld

Til forhandlere:
Ring straks for markedets bedste
priser. Eller rekvirér gratis vort
produktkatalog på neden-
stående telefon/fax-nummer



**OVERGÅRD
ANDERSEN**

Overgård Andersen A/S • Computer Division
Dampfærgevej 32 • DK - 2100 København Ø.
Tlf.: 31 42 30 00 • Fax: 31 38 93 10



Vi forhandler
også:

star



SAMSUNG



**HEWLETT
PACKARD**

TEAC

EPSON • GoldStar • HYUNDAI • OKI • Canon

Ny Amiga 500!

Den nyeste skabning i Amiga500-familien har set dagens lys, og indeholder bl.a. 1MB ram og Kickstart 2.0.

Af Marc Friis-Møller

Commodores nyskabelse går under navnet A500+, og er - som navnet antyder - en videoudvikling af den gode gamle A500 som mange af os lærte at kende i hin fortid i midten af 80'erne.

Da A500 i sin tid kom på markedet var den ment som en afløser af sine succesrige forgængere VIC20, C64, C128. Dette job udførte den udmærket, og der er idag solgt intet mindre end omkring 75.000 A500 alene i lille Danmark.

De A500'ere der i årenes løb er blev solgt over hele verden har, på trods af et uforandret navn, ændret sig i flere små detaljer. Som f.eks har Commodore i tidens løb fået forsynet A500 med nyt tastatur, ny mus, nyt drev og ny Kickstart, hvoraf 1.3 var den senest aktuelle i A500.

Med Kickstart 2.0

A3000 var den første maskine der benyttede Kickstart 2.0 direkte fra skaberens - Commodores - hånd, men denne må altså nu se sig dubleret af A500+ som i sit nye 'outfit' kommer med Kickstart version 2.0 installeret.

Kickstarten er desuden ikke

det eneste A500+ har tilfælles med A3000. Diskret installeret i de dertil indrettede sokler sidder nemlig det komplette ECS-chipsæt. Ved installationen af disse chips i en normal A500 får man, som mange nok har erfaret, muligheden for 1 Megabyte chipmem og forbedrede grafiske opløsninger.

Commodore har åbenbart indset at dette var et 'must' for de fremtidige amigajere og har derfor, som ekstra bonus til ECS-chippene (Enhanced ChipSet), også installeret 1Meg chipmem og et realtime ur gratis oven i botten. Da en A500 efterhånden er lidt langsom sammenlignet med andre computere, kunne det virke indlysende samtidig at gøre amigagen hurtigere, men desværre er processoren ikke ændret fra standard 7Mhz 68000CPU.

Uforandret udseende

Det ydre design er fuldstændig uforandret og er holdt i den gamle 'Hjælp-min-C128-er-vokset'-stil med tastatur forrest og kølerhjul bagtil. Faktisk er den eneste synlige forskel at der et stykke under det store Amiga-logo står prentet 'A-500Plus'.

Den egentlige forskel mellem en ny og en gammel A500 kommer først til udtryk ved power-on hvor man til forskel fra den originale 4-farvede hånd med disken, nu får slyngt en animation af en disk og et diskdrev i ansigtet. Jeg vil ikke vove at påstå at nogen af dem er specielt kønne, men det giver da den nye A500+ et nyt look.

Næste trin består i at boot'e en disk, og her kommer forskellen virkelig til udtryk. På dette tids-

punkt vil man nemlig få et synsindtryk af den nye kickstart/Workbench2.0's mere end nydelige skærme og skønne funktioner.

Workbench2.0 kan man, som jeg hurtigt erfarede, snakke om i månedsvis uden at nå til bunds i alle finesser, men som et lille eksempel på hvad man kan lave ved direkte aktivering af workbenchfunktioner, kan jeg nævne en udnyttelse af de nye ECS-chips så man kan få en 1280*512 opløst workbench i 4 farver.

På samme måde kan man selvfølgelig vælge de 'gamle' grafikopløsninger 640*256*16 og 640*512*16, men personligt syntes jeg godt om superhires-opløsningen 1280*512*4.

Her hjælper det selvfølgelig også med en multisync monitor til at undgå flickering ved interlace.

Hvad med Action Replay?

Lykkeligvis var jeg på testtidspunktet i besiddelse af et nye ActionReplay MKIII, og måtte derfor selvfølgelig lige prøve det på det nye Amigamonster.

Resultatet var... negativt. Udover at MKIII fik grøn farve, var den tilsyneladende også overbevist om at A500+ var i besiddelse af en truende virus som skulle slagtes.

Efter flere resets og talrige forsøg på at overbevise den om andet, måtte jeg opgive (Nej, der var virkelig IKKE virus!).

Flere forskellige former for crash'es oplevede jeg også i sammenhæng med indkøring af spil og andet software, men dette kan være fordi mange spil er lidt alternativt programmerede med hensyn til intuition og slige Commodore-opfindelser. Min erfaring var dog at langt de fleste dos-spil

(uden direkte trackload), som f.eks Centurion, virkede fint.

Konklusion

Konklusionen på oplevelserne i mine Amigaplus-dage må være at A500+ absolut er en god afløser af A500 som vi kendte den. Man skal bare lige indse at bestemt ikke al den gamle software (specielt spil og demoer) ikke virker perfekt på Kickstart2.0.

Et lignende problem optrådte ved indførselen af kickstart1.3, men dette er, såvidt jeg ved, glemt af de fleste idag. Den største fordel ved A500+ er absolut den fordoblede chipmem og den forbedrede grafiske opløsning, som gør mange former for arbejde nemmere.

Til slut skal det lige siges at A500 i normal forstand, ifølge rygter, snart ikke længere vil blive fabrikeret, og man kan derfor lige så godt begynde at vænne sig til A500+'eren lige som man gjorde med den 1.3 kickstart-updaterede A500 for nogle år tilbage.

Flere forhandlere og software-distributører har klaget sin nød over Amiga500Plus'ens manglende kompatibilitet med eksisterende software - der er rigtigt mange spil, der overhovedet ikke kan køre på den nye Amiga 500. Men Commodore fastholder, som altid, at hvis programmørerne havde overholdt de retningslinjer, som er blevet udstukket, ja så havde alt været fryd og gammen. Nu er tilfældet imidlertid et andet - så hvem skal man egentlig være sur på: Commodore eller programmørerne?

Fakta:

Amiga 500Plus, pris kr. 4195,-



Den eneste synlige forskel på en AmigaPlus og en gammel A500 er at der et stykke under det store Amiga-logo på AmigaPlus står prentet 'A-500Plus'.



A500+ er en god afløser af A500 som vi kendte den. Man skal bare lige indse, at bestemt ikke al den gamle software (specielt spil og demoer) ikke virker perfekt på Kickstart2.0.

Dansk pixel-strip på din computer!

**Spil strippoker mod danske Trine Michelsen på din Amiga!
Nyt spil fra Emotional Pictures gør det hele muligt.**

Af Claus Leth Jeppesen



er lidt større end rækken neden under, og du vil senere erfare, at pigerne på de store billeder afklæder sig i en ekstra "animeret" sort/hvid sekvens. Fælles for alle pigerne er dog, at du hele tiden kan se dem på et farvebillede (HAM noninterlace) i spillets pokerafdeling.

Når du har valgt en pige kommer kortene omsider på bordet, og du får nu serveret et nærbillede af din indbydende modspiller, hvor hun selvfølgelig er pakket godt ind.

Afklædningen begynder

Du kan være sikker på at ikke een af pigerne smider så meget som en tændstik, medmindre du først blanker hende af i poker.

Hver af pigerne starter med at have en beholdning på et fast antal dollars, som du først skal bringe ned under nul før tøjstykkerne ryger af.

Når det sker dukker en biografi frem på skærmen, og på lærredet ser du nu eksempelvis Trine Michelsen klæde sig af i en sammenhængende sort/hvid billedserie. Bevares, det er ikke fuld motion video som ved en rigtig film, men billederne kommer alligevel tilpas hurtigt (ca. 1 stk i sekundet) til at du får en tilnærmet fornemmelse af en animation.

Efter afklædningen præsenteres du for et nyt billede af din veninde inde i pokerafdelingen, og her må temperaturen været steget nogen grader i mellemtiden, for en del af hendes beklædningsstykker er åbenbart blevet overflødige.

Hvis du hører til den grundige type, der godt kan lide at undersøge alle detaljer på hvert eneste billede, bør du bruge spillets ZOOM-funktion. Ved et tryk på en knap forstørres en del af billedet



På spillets hovedmenu ser du 8 små digitaliserede billeder af dine kommende modspillere - du kan selv vælge hvilken een af dem, du vil klæde af - hvis du er heldig.

op, men desværre bliver hver enkel pixel i også dobbelt så stor, så mange af de nydelige bløde linier bliver en smule firkantede.

Under spillet må du ofte stå for skud for diverse provokerende bemærkninger, som er ganske sjove, men desværre ikke særligt varierende i længden. Her kunne Emotional Pictures nemt have hævet den umiddelbare underholdningsværdi af selve poker-spillet ved f.eks. at give pigerne hver sin spillestil og personlighed.

Konklusion

Der er både gode og dårlige sider af Covergirl Strippoker. For at starte med de gode, så er alle pigerne søde og spillet er også pænt og nydelige sat op. Desuden er billedsekvensen i biografen en original ide, der passer godt ind i spillet.

Nogle af billederne er udemærket digitaliseret, men dårlig billedkvalitet er der desværre også eksempler på. Det gælder især billederne af pigerne, som optræder i de "animerede" sekvenser i biografen. Tag f.eks. Trine Michelsen. Når du ser hende første gang

inde i pokersektionen, er billedet så sløret at hun ser helt mudret ud i hovedet (det er hun bestemt ikke i virkeligheden, red). Du kan kun lige akkurat skimte hendes røde mund, som 3 små røde dotter. Billedet er godt nok ikke digitaliseret i interlace, men derfor kunne billedkvaliteten godt være betydeligt bedre, hvilket heldigvis også er tilfældet for mange af de andre piger. Inde i biografen er billedkvaliteten dog rimelig nok.

Der næst kunne man også godt ønske sig at Cover Girl pigerne spillede bare en lille smule bedre poker. Hvis du har gode kort på hånden, kan du som reglen få dem til at satse flere tusinde dollars, uanset hvor dårlig en hånd de sidder med. Du skal bare starte med at satse et lavt beløb.

På trods af ovenstående beklagerer er der åbenlyse grunde til at det kan være svært at slippe Cover Girl Strip Poker, før du har slået samtlige piger. Spillet kunne godt være teknisk bedre lavet, men det ødelægger heldigvis ikke fornøjelsen af at spille alle pigerne ud af banen.

Tilslidst skal det nævnes, at CDTV-versionen af Cover Girl

Det er nok de færreste der har dyrket rigtig strippoker i den helt store stil. Men når det kun er modstanderen der smider kludene, så er det de færreste der kan lade være med at se de frække piger nærmere efter i sømmene. Her på Det Nye Computer holder vi os naturligvis heller ikke tilbage, så her følger en test af Cover Girl Strip Poker med Trine Michelsen og alle hendes søde veninder.

Showet starter

I Covergirl Strippoker starter du med at vælge et musikstykke ud af 5, der lyder under resten af spillet.

Der næst vælger om du vil styre med mus eller joystick, og så er du ellers parat til at blive præsenteret for pigerne i spillet.

Nu toner spillets hovedmenu nemlig frem på skærmen, og her ser du 8 små digitaliserede billeder af dine kommende modspillere. Den øverste række af billeder

Strip Poker gerne skulle være ude når du læser dette. Det oplyses at der i denne er brugt hele 12.000 digitaliserede billeder, så det lyder som om der bliver tale om nogle ret levende animationer.

Musikken bliver også i ægte CD kvalitet, og pigerne taler selvfølgelig til dig under spillet.

Grafik 79
Lyd 84
Gameplay 76
Overall 78

Cover Girl Strippoker er lavet af det danske firma Emotional Pictures, og der medvirker også danske modeller, såsom kendte Trine Michelsen. Af udenlandske kan nævnes Maria Whittaker (billedet)



INTERVIEW MED TRINE

Hvordan er det at lægge krop til et strip poker spil? Det får du svaret på her, i DNCs interview med Trine Michelsen, der uden tvivl er den mest kendte model, der figurerer i Cover Girl Strip Poker.

Af Hans Henrik bang

To ting lærer du hurtigt, når du møder Trine Michelsen. Først og fremmest får du afkræftet eventuelle fordomme om at fotomodeller er "dumme blondiner". Trine er ganske vist blond, men så hører ligheden også op. Desuden får du hurtigt lært at hendes efternavn udtales "Mikkelsen" uden tryk på "ke", for hvis der er noget Trine er træt af, så er det når folk ikke kan sige hendes navn.

HH: "Hvordan startede du egentlig som fotomodel?"

TM: "Ja, det hele startede faktisk for 11 år siden, hvor jeg blev side 9 pige i Ekstra Bladet, og så blev jeg nærmest kimet ned af forskellige fotografer, der var meget interesserede i danske piger på det tidspunkt."

HH: "Hvordan kom du i forbindelse med CGSP?"

TM: "Det var faktisk nærmest en vennetjeneste, for jeg kender fotografen i forvejen, og han spurgte om 'jeg ikke lige kunne...'. På det tidspunkt var jeg slet ikke klar over hvad det ville blive til. Vi, det vil sige modellerne, fik bare at vide at billederne var til et computerspil, som der ikke ville blive gjort et stort nummer ud af."

HH: "Hvordan foregik optagelserne egentlig. Var det noget der tog lang tid?"

TM: "Overhovedet ikke. Det hele foregik i Malmø, hvor fotografen Ulf Stjernborg har sit atelier. Jeg tog flyvebåden derover, og så gik vi igang. Hele scenen blev optaget på video, og det var faktisk overstøbt på 20 minutter."

HH: "Hvordan er stemningen til sådan en fotografering?"

TM: "Det er bestemt ikke ophidsende eller noget i den retning. Fotografen står nærmest og gabber bag kameraet"



I virkeligheden er Trine Michelsen slet ikke så interesseret i computerspil, og mener, at de fleste spil er meget rettet mod drenge, hvor pigers interesser nok går i en lidt anden retning.

HH: "Genererer det dig at tænke på, at billederne vil blive set af en hel masse drenge, der sidder hjemme foran deres computer?"

TM: "Overhovedet ikke. For det første er der ikke noget usædvanligt i det. Det er faktisk den normale 'målgruppe'. Derudover synes jeg da snarere det varmer lidt at tænke på, at de kan få glæde af det."

HH: "Hvad synes du ellers om computerspil?"

TM: "Der er en del af mine venner, der elsker at spille computerspil og det kan godt være lidt irriterende. Hvis jeg f.eks. kommer forbi hos en jeg kender, er han slet ikke til at lokke væk fra computeren. Desuden er de fleste spil meget rettet mod drenge, hvor pigers interesser nok går i en lidt anden retning."

(Vi mener at hvis man vil spille computerspil når Trine Michelsen kommer forbi, bør man mentalundersøges - red.)

HH: "Jeg ville egentlig spørge om du selv havde en computer, men det behøver jeg vel så ikke at spørge om"

TM: "Nej, jeg vil ikke eje en"

HH: "Hvor meget fik du for det?"

TM: "1000 kr. Jeg var jo slet ikke klar hvad det ville blive til, og gjorde det som en tjeneste. Efter sigende er der nogle af de engelske piger der slet ikke fik noget." For at finde ud af hvem der egentlig har tjent mest på denne historie, ringede vi også til Kenneth Bernholm fra InterActivision, der står bag CGSP.

HH: "Hvordan foregik fremstillingen af CGSP?"

KB: "Alle billederne er digitaliseret på en Macintosh, for vi synes at softwaren er bedre på denne maskine. Desuden har vi også mere erfaring med at digitalisere på den."

HH: "Må jeg spørge hvor meget i egentlig gav modelbureauet for billederne af Trine og de andre modeller?"

KB: "Ja, det må du da."

HH: vente, vente...

KB: "Men du får ikke noget svar!"

Det forbliver altså en hemmelighed, men en ting er sikkert, og det er at hvis der skal laves et Cover Girl Strip Poker II, bliver pigerne nok dyrere end denne gang.

At der er rigtig mange Amiga 2000'ere rundt omkring i landet var vores accelerator-konkurrence til fulde vidne om - der kom stakkevis af breve!

Det heldige asen, der nu har en Amiga 2000 med et 22MHz COMBO acceleratorkort (inkl. 51MB harddisk), er - træt af at -

Jens Kjær Schødt
Hestekøblund 9
3460 Birkerød!

Tusind tillykke til Jens, der mødte personligt op på redaktionen, og fik overrakt sin præmie.

Andenpræmien, et stk. ShowMaker, gik til:

Niels Skovmand
Stenvad Bygade 42
8586 Ørum Djur

- der har fået tilsendt sin præmie direkte.

For en god ordens skyld, skal vi måske lige vise de rigtige svar:

1) SVAR: Et elektronisk kort, der får Amigaen til at "regne" hurtigere.

2) SVAR: Great Valley Products

3) SVAR: En harddiskdiver til styring af op til 7 harddiske, et accelerator-kort, som får Amigaen op på 22/33MHz i hastighed, samt en RAMudvidelse med op til 16MB RAM.

4) SVAR: En Motorola 68030

5) SVAR: 16-bits "bredde"

Han fik 22MHz!



Jens Kjær Schødt (th.) får overrakt præmien, et 22MHz COMBO accelerator-kort til Amiga 2000, af DNC's chefredaktør Christian Martensen.

TIL ALLE ABONNENTER:

Sådan får DU din GRATIS Strippoker-demo!

Vi er meget kede af, at vi ikke kan levere demo-disketten til dig som abonnent med det samme - desværre MÅ vi ikke (for vores distributions-firma) lægge disketten ind på forsiden til abonnenterne - spørg os ikke hvorfor.

MEN, som trofast abonnent skal du selvfølgelig ikke snydes, så vi har fundet på noget helt andet, så også DU kan få den gratis DEMO-diskette:

Udfyld og indsend nedenstående kupon, OG VEDLÆG EN SVARKUVERT MED PORTO (kr. 4,75) OG DIT NAVN OG ADRESSE PÅ, så sender vi den gratis strippoker-demo til dig - forvent op til 5 ugers leverings-tid.

Demo-disketten kan IKKE bestilles over telefonen, du SKAL indsende kuponen for at modtage din diskette!
Husk at demoen kun er til AMIGA!

Send mit eksemplar af Strippoker-demo-disketten til:

Postnr./By:

Abonnementnummer:

Navn:

Adresse:

Kuponen, OG frankeret svarkuvert (kr. 4,75) sendes til:



Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Mærket "Strip-demo"

TITAN COMPUTER APS

En verden af tilbud

**DANMARKS
LAVESTE
PRISER
PÅ PC'ER**

Det bedste træk er en PC

FÆLLES KONFIGURATION:

- 1 Mb RAM (70/80 ns.)
- ST-351A 43 Mb 17 ms.
- TEAC 1,44 Mb drev
- IDE AT 16 bit controller
- 102 DK tastatur, I/O kort
- VGA 512 Kb RAM (1024*768) 16 bit
- 14" SUPERVGA FARVE-SKÆRM (1024*768)

4 ting VI ikke skiller ad



TITAN PC 286-386-486

TITAN 286-16 (16Mhz, 0 WS)	6.395,-
TITAN SX 386-16 (16Mhz, 0 WS)	6.995,-
TITAN SX 386-20 (20Mhz, 0 WS)	7.350,-
TITAN SX 386-25 (25Mhz, 0 WS)	7.450,-
TITAN 386-25 (25Mhz, 0 WS)	8.195,-
TITAN 386-33C (33Mhz, 0 WS) 64Kb, cache	8.995,-
TITAN SX 486-20 (20Mhz, 0 WS) 64Kb, cache	10.650,-
TITAN 486-33C med 286Kb Sec. Cache 8Kb CPU cache, 4 Mb og tower	13.995,-
TITAN 486-33 EISA-BUS 8Kb CPU cache, med 256Kb Sec. Cache 4 Mb og tower	19.995,-

HOS TITAN FÅR DU:

- ✓ Kvalitetsprodukter og god service til lave priser.
- ✓ Hurtig levering af køreklare maskiner.
- ✓ Mulighed for at teste din maskine, inden du tager den med dig.
- ✓ Umiddelbar ombytning af evt. defekter - d.v.s. ingen reparationstid.
- ✓ 8 dages returret.
- 12 måneders fri service mod fabriksfejl.
- ✓ Mulighed for opgradering, når det passer dig.

TITAN TILBÆGSPRISER:

TILLÆG FOR FARVE VGA SKÆRME OG KORT

TVM SuperSync skærm 3A (1024 x 768, 0,28 dpi)	1.995,-
TVM 3A LAVSTRÅLING (1024 x 768, 0,28 dpi)	3.495,-
TVM MultiSync skærm 4A (1024 x 768, 0,28 dpi)	2.295,-
Elizo 9070 s/z Flexscan 16" (1280 x 1000, 0,28 dpi)	6.350,-
MEGA VGA 1 Mb RAM/ET4000 chipset, 16 bit	395,-
MAX VGA 32000 farver 1 Mb RAM / ET4000, 16 bit	795,-

HARDDISKE:

Tillæg for ST-3096A, 89 Mb AT-BUS harddisk, 16 ms.	
Tillæg for ST-3144A, 130 Mb AT-BUS harddisk, 16 ms.	
Tillæg for ST-1239A, 201 Mb AT-BUS harddisk, 15 ms.	
Tillæg for IDE AT-BUS CACHE cont., 4Mb RAM Overførsel 1,8 Mb, 0,2 ms. accestid	3.495

DIVERSE:

Tillæg for ekstra drev (5.25", 1.2 Mb)	450
Tillæg for Mb RAM ekstra (For 386-25, 33 fra 1-2 Mb)	450
Tillæg pr. Mb RAM ekstra	350
Tillæg for tastatur med lommeregner	500
Tillæg for CHERRY tastatur	350
Tillæg for KEYTRONIC tastatur	250
Keen Mouse	95

Alle priser er excl. moms og fragt. Vi tager forbehold for trykfejl og prisændringer.

TITAN COMPUTER APS

Nørre Voldgade 27 • 1358 København K.

Tlf.: 33 11 11 55 • Fax: 33 11 11 01

TITAN COMPUTER APS

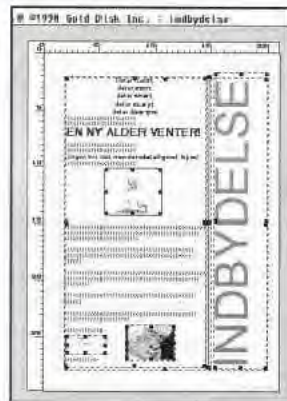
Banegårdsgade 31 • 8000 Århus C.

Tlf.: 86 18 16 88 • Fax: 86 18 16 08

Lav din egen indbydelse i Prof. Page

Vi lægger nu ud med et DTP-kursus, der skal gi' dig en god arbejdsangang i Prof. Page, samt nye idéer og inspiration.

Dagens eksempel er en halvskør indbydelse, som du er velkommen til at "dyrke videre" på, men prøv nu først at følge teksten. Så vil du om kort tid være bedre rustet til dine kreative krumspring.



Det forudsættes, at du er bekendt med WorkBench og DeluxePaint (eller et andet tegne male program). Med dette laver du først 3 hurtige billeder til senere brug i indbydelsen.

Først et billede af et flag, som du lagrer på en diskette under navnet 'Flag.IFF', dernæst et billede af fødselaren under navnet 'Gorilla.IFF' og til slut fødselarens skærm-underskrift lagret som udsnit (brush) under navnet 'Underskrift.IFF'.

Nu er du klar til at igangsætte Prof. Page, men inden du bestiger desktoptoppen, skal et par begreber sættes på plads. I højre side af skærmen finder du arbejdsredskaberne i Prof. Page:



Tastatur genveje er hurtigere

Når der i kurset her f.eks. står A+[f], betyder det, at du skal trykke den højre Amiga-tast ned samtidig med bogstavet F.

Professional Page kan betjenes via rullegardin-menuer, som du trækker ned med højre muse-knap, eller via tastaturgenveje (shortcuts), der er langt det hurtigste. Der er meget tid at spare, hvis du fra starten værner dig til at bruge tastaturgenveje.

Du kan så i stedet betragte menuerne, som en slags indbygget mini-brugervejledning, når det kniber at huske. For en ordens skyld viser vi menupunkters navn i en parentes efter tastatur genvejen - f.eks. således: [F6] (Skrift, Snit, Fed).

Hop ud i det!

Som det første bør du indstille Layout værktøjerne, [Alt]+[t], (Valg, Layoutværktøjer):



Nu er du endelig klar til at oprette din første A4-side. Her vælges [Ctrl]+[n] (Side, Opret, fra Standard).



Her indstilles papirformat og marginer i den valgte enhed (cm).

Siden kommer frem på skærmen, og kan nu betragtes i 5 forskellige zoom-trin. Prøv nu A+[5], A+[4], A+[3], A+[2] eller A+[1] (Valg, Zoom), der giver dig størrelser fra 25% til 200%.

Opslagstavlen

Bag A4-siden ser du "opslagstavlen", hvorpå felter kan hænges op til senere brug. Under arkivering gemmes opslagstavlen også med.

Ali skal i felter

Nyt-felt redskabet vælges, og du laver et nyt felt der er tæt på 26,0 cm bredt og 4,5 cm højt (se cm-tælleren øverst, mens musens venstre knap holdes nede). Eventuelle "fejlskud" kan slettes med [Shift]+[Del] (Felt, Slet aktiv).

Tekst skal der til

Brug altid Pil-redskabet, når du ikke skriver/redigerer tekst, men

lige nu vælges tekst-redskabet og med venstre muse-knap klikkes i det nye felt. Skriv teksten: IND-BYDELSE, der straks fremkommer i en lille standardskrift.

Tryk [F4] (Rediger, Vælg felt) for at vælge hele teksten. Dernæst taster A+[f] for at vælge skrifttype (font). Til denne indbydelse vælges (CG)Triumvirate.

Tast nu A+[.] (Skrift, Størrelse, Ny) og udskift nu tallet til 114 punkt. Tryk nu [F6] (Skrift, Snit, Fed) og A+[c] (Skrift, Farve), hvor der vælges grå 33%.

Vælg igen pil-redskabet og ændringerne tager form.

Tekst på langs

Dobbeltklik med musens venstre knap (Felt, Ændre, aktiv) i tekst-feltet og en dialogboks om dette felt viser sig.

Her ændres rotationsvinkelen til 90 grader, hvilket vil sige fra vandret til lodret med teksten startende nederst.



Næste trin er at placere tekst-feltet yderst i højre side indenfor den stiplede linie. Det gøres let-test ved at tage fat midt i feltet med pil-redskabet og flytte.

Slå en streg

Først vælges streg-redskabet. Stregfarven skal udvælges med [Shift]+[i] (Tegne, Stregfarve) til sort, bredden vælges som 'hårlinie' via (Tegne, Bredde) og linie-mønsteret vælges til ubrudt streg via (Tegne, Mønster).

Tegn nu en lodret streg langs venstre side af den lodrette tekst. Det magnetiske net på 0,5 cm hjælper dig med at få linien helt lodret.

Tekst fyldes på

Med nyt-felt redskabet laves et felt i det resterende område indenfor de stiplede linier.

Vælg nu tekst-redskabet og en ny størrelse på 16 punkt med A+[] (Skrift, Skriftstørrelse, Ny). Farven vælges til sort med A+[c] (Skrift, Farve) og venstre justering vælges med A+[L] (Skrift, Justering, Venstre). Og endelig skiftes til fed skrift med [F6] (Skrift, Snit, Fed). Skriv nu følgende indledning:

**Det er rundt,
det er stort,
det er snart,
det er skarpt,
det er ikke tyve**

Nu skiftes skriftstørrelsen op til 32 punkt, igen med A+[L] (Skrift, Skriftstørrelse, Ny).

Skriv dernæst:

EN NY ALDER VENTER!

Skift tilbage til 16 punkt og skriv følgende sætning:
**ingen tror det, men det skal
alligevel fejres!**

Lav nu ca. 8 ekstra linieskrift med [Retur], og skift derpå ned til en 12 punkts størrelse. Skriv resten af indbydelsen og tryk kun [Retur] ved afsnit skift:

**Hvad skal jeg med 30 stole, 30
tallerkener, 30 krus, 30 kg mad,
30 tønder mjød og 30 watt
musik ? hvis det ikke lige
skulle være en abefest for 30
venner i 30 timer.**

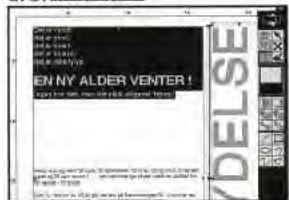
**Den 30. februar kl. 05.30 går det
løs på Bananvænget 30. Vi var-
mer op med hurtige 30 meter løb
i haven og 30 % mjød til maven.**

**Bor du mere end 30 km væk,
kan du frit overnatte på Hotel
Burnhøj, kun 30 meter herfra. De
rullende trapper bringer dig
hurtigt hele vejen derop.**

**Jeg glæder mig til at se dig
(uden dine 30 børn), klædt i tøj
fra 30'erne.**

**Gi' mig et ring på 30-303030, og
fortæl hvor glad du blev for den-
ne indbydelse, senest 30 dage
før.**

**Med Venlig Hilsen
G. O. Rillamann**



Markér de 7 øverste tekstlinier ved at trykke venstre muse-knap ned over første bogstav og slippe efter sidste ord (**fejrest**). Teksten fremstår nu i negativ og kan f.eks. centreres med A+[-] (Skrift, Justering, Centrert).

Det er altså muligt at efterjustere ligeså tosset man vil, men alt hvad man er klar over på forhånd, bør indlægges undervejs, hurtigst med tastatur genveje.

Billeder monteres

Vælg nyt-felt redskabet og lav et nyt felt under indledningen. Bredde 5 cm og højde 4 cm.

Der laves et tilsvarende felt nederst i midten ud for **Med Venlig Hilsen** og **G. O. Rillamann**.

Et tredje felt til underskriften laves mellem **M.V.H.** og **G. O. Rillamann**.

Pil-redskabet vælges og der trykkes A+[g] (Projekt, Importer, Bitmap grafik). En dialogboks fremkommer og du vælger DFO: hvorfra filen 'Underskrift.IFF' udvælges med dobbeltklik. Efter kort tid ses grafikken i feltet.

Klik med musens venstre knap i det større felt til højre for underskriften og gentag samme procedure. Men denne gang importeres bitmap grafik-filen 'Gorilla.IFF'.

Skalering og beskæring

For at ændre placering indenfor rammen og størrelsesforholdet (skaleringen) dobbeltklikkes med musens venstre knap i selve Gorilla-billedet. Og tallene nederst rettes som følger:



... hvilket betyder at billedet skaleres til 60 % horisontalt og 60 % vertikalt, samt det er 0,5 cm forskudt til venstre, indenfor rammen (dvs. beskåret).

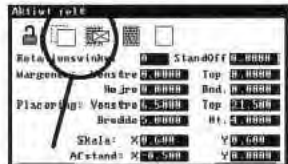
Til slut klikkes i det øverste tomme felt og bitmap grafik filen 'Flæg.IFF' importeres fra DFO: via A+[g]. Billedet her kan selvfølgelig beskæres og skaleres på samme måde som Gorilla-billedet nederst.

Flyt billedet

Billederne kan i øvrigt flyttes frit rundt på siden ved at nedtrykke venstre muse-knap midt i selve billedet (hav tålmodighed til din Amiga har "fanget" alle billedpunkter) og derpå flytte motivet til den nye position.

Tekster kan automatisk "løbe

omkring" billeder. Det gøres lettest ved at dobbeltklikke med venstre muse-knap i billedet og bruge de dertil indrettede symboler øverst i dialogboksen:



Har du arkiveret?

Hvis du endnu ikke har arkiveret dit "mesterværk", er det ved at være på tide - tænk hvis strømmen forsvandt nu, så ville indbydelsen gå tabt. Og så hedder det: "øvelse forfra begynd"!

... efter et par gange lærer man det. Første gang du vil gemme et projekt, testes A+[z] (Projekt, Arkiver som) og projektet navngives til f.eks. 'Gorilla.indbydelse' i skuffen DFO.



Næste gang projektet ønskes arkiveret, testes blot A+[s] (Pro-

jekt, Arkiver). Det aktuelle lagres, og erstatter den tidligere udgave på disketten. Gør dig til en god vane at taste A+[s], hver gang, der er en naturlig pause.

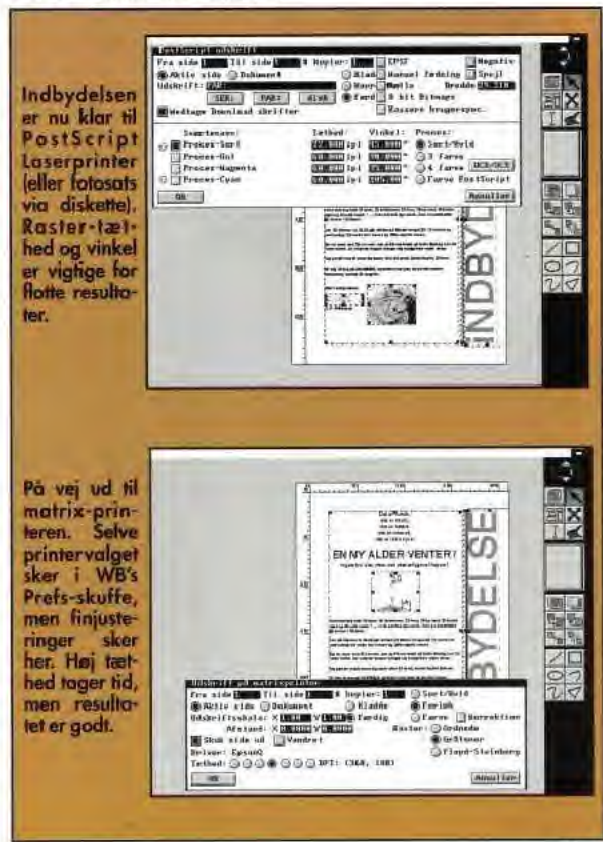
Noget på tryk

Nu mangler vi nu kun den væsentligste del: selve udskriften. Den kan foretages på alle matrix-, inkjet- og laser-printere, der styres via 'Prefs'. Prof.Page skelner mellem PostScript-printere (den dyre ende af laserprintere) og så alle de andre.

Udskriften til PostScript sker via A+[p] (Projekt, Udskriv, PostScript), der giver nedenstående billede. Almindelige 300DPI laser-printere udskriver de pæneste gråtoner ved en tæthed på ca. 70 lpi. Skal udskriften senere fotokopieres, vælges en tæthed på ca. 60 lpi. Ved fotosats kan du gå meget længere op, f.eks. 122 lpi.

Udskrift til alle andre printere sker via A+[m] (Projekt, Udskriv, Matrix), hvormed nederste billede fremkommer. Her kan, afhængig af printerens, vælges forskellige tætheder. Højere tæthed giver flottere tekst, men desværre mørkere gråtoner, lang udskriftstid og højt forbrug af farvebånd/blæk.

Det var alt for denne gang, men der er mere "DTP-guf" i næste nr.



IMPACT Series II



- ➔ **Nem og hurtig montering** af RAM-udvidelse - 2, 4 eller 8MB (SIMM moduler)
- ➔ **Leveres med Quantum** (lynhurtig - 12 ms.) 52 eller 105 MB harddisk.
- ➔ **A500-HD8 leveres med egen strømforsyning** og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting i at benytte den
- ➔ **Nem og brugervenlig installationssoftware** nu med illustreret dansk manual

Prisfald!

➔ **Pris HD8 incl. strømforsyning og installationssoftware:**
52MB Quantum: 5.299,- 105MB Quantum: 7.499,-
Kun 4.999,- A500-HD8/52

- ➔ **Den hurtigste! HD8 loader** ca. 1.03MB/Sek (Målt med Diskspeed 3.1). Controlleren kan overføre op til 5.5MB/Sek på SCSI bussen.
- ➔ **Nu med udvidet garanti.** Ud over den normale 1 års danske garanti, giver GVP i USA dig nu 1 års ekstra fabriksgaranti på komponenter og harddisk.
- ➔ **Leveres 100% køreklar,** med Workbench installeret
- ➔ **Overflade-monterede komponenter** sikrer stor stabilitet og lang levetid.



**VERDENS BEDSTE
HARDDISKE!**

➔ **52MB Quantum: 3.999,- 105MB Quantum: 5.999,-**
Pris HC8 incl. installationssoftware.

GVP

Dansk Importør: Datacom Horsens ApS

Nærmeste forhandler oplyses på tlf. 86 22 42 88

Ja tak, send mig mere information om
☐ A500 harddisk ☐ A2000 harddisk
 Navn: _____
 Adresse: _____
 postnr.: _____
 Kuponen (eller kopi) sendes til:
 MultiGros A/S, Lyshøjvej 10, 8520 Lystrup

Snyd i dine spil med: Action Replay III!

Først var der Nordic Power...Så var der Action Replay 1-2, og nu er sidstnævnte opdateret til en version hvor det umuligt kan undgå at dominere markedet!

Af Marc Friis-Møller

Før i tiden var freezeartridges hovedsagligt noget jeg ville anbefale de mindre talentfulde crackere/codehackere. Ved testen af den nyeste version af Action Replay MKIII begyndte jeg dog at få øjnene op for andre perspektiver i disse cartridge's

benyttelsesområder. Jeg vil nødt begynde at række ned på den gamle version, AR-MKII da dette er et udmærket cartridge, da der bl.a. var installeret bootselector, autofire og diverse andre funktioner beregnet til den 'aktive' Amiga-bruger.

Problemet med at undgå kritik af MKII er dog at AR-MKIII (den nye version) indeholder ALLE de samme funktioner PLUS adskillige andre mere 'seriøst' brugbare funktioner. Selvfølgelig BURDE nye versioner af et produkt være anseeligt bedre end dens forgænger, men i dette tilfælde taler vi altså om at et produkt, som altid har været tilegnet den mindre seriøse bruger, som nu er blevet opdateret til det computer-mæssigt 'voksne' menneske.

DOS-debugger

Blandt disse 'voksne' funktioner kan nævnes automatisk DOS-

debugging og MEMORY-konfiguration. Udover disse er der selvfølgelig et hav af andre rare/obligatoriske hackerfunktioner, men da de to nævnte funktioner absolut var de mest iøjenfaldende vil jeg kort beskrive deres funktion:

DOS-debug'ningen går først og fremmest ud på at den (åbenbart) fjerner eksisterende fejl i Commodores DOS-system. Derudover har den en feature som helt forhindrer de evigt forekommende RETRY/CANCEL gadgets i at springe frem på skærmen. Dette ER rart!

Jeg formoder selvfølgelig at de flestes mest benyttede svar er CANCEL og ikke RETRY (RETRY - hvorfor eksisterer den overhovedet når CANCEL er langt hurtigere i hvilken som helst situation og RETRY kun udskyder pinen?).

Konfiguration af al RAM

MEMORY-Configuration foregår for almindelige dødelige mennesker automatisk da de fleste ejer normal autoconfigurebar hukommelse.

Denne situation er dog en ganske anden for folk som har et grænseoverskridende umætteligt RAM-behov (undertegnede inklusive). Vi bliver nemlig nødt til selv at konfigurere store dele af vores hukommelse direkte fra software.

MKIII løser dette problem elegant da den simpelthen, ved reset, udfører en konfiguration af AL den anførte hukommelse. Personligt oplevede jeg derfor at kunne boote enhver disk uden Start-up-sequence og RAM-konfigurationsprogram, og STADIG have mine 6.5 megabyte parate til brug.

En af de mere tvivlsomme nye funktioner er funktionen 'Mega-

stick' som omdefinierer dit joystick til tastaturkoder. Dette kan virke som en sær funktion hvis man kun vil benytte det til at bladre rundt i f.eks WordPerfect med joysticket. Det kan dog også virke tiltalende til dem der ofte spiller tastaturstyrede spil.

Manual-mæssigt har AR-pakken ikke forandret sig. Den indeholder stadig kun den lille bløde sammenklipsede manual, men da denne dog er en af de mest intuitive (Slå-op-venlige) manualer jeg nogensinde er stødt på, kan jeg derfor anbefale den varmt. Een ting jeg dog undrede mig lidt over ved manualen til MKIII var at der stod anført at man kunne have tilsluttet et A590 harddriveSAMTIDIG med MKIII.

Specielt da der kun er en enkelt ekspansionsport på en A500 og INGEN gennemført bus på hverken AR-MKIII eller A590. Af dette kan jeg kun slutte at der må eksistere et fordelingskort til Amiga500's ekspansionsport. Men jeg anbefaler dog, for de interesserede, at de opsøger deres nærmeste forhandler.

God at have 'ved hånden'

AR-MKIII laves til alle amigamodeller bortset fra A3000, og er absolut anbefalelsesværdigt til alle dem der er trætte af f.eks ikke at have MusicRipper, Dis/ assembler, Bitplanehacker, Trainer, U-autoconfigurebar RAM og adskillige DOS-commandoer (DIR, FORMAT etc.) lige ved hånden.



Action Replay Mk.III er anseeligt bedre end dens forgænger, og nu er modulet også blevet opdateret til det computer-mæssigt 'voksne' menneske.

Action Replay Mk.III, pris kr. 1198,-
BMP-Data, tlf.: 4228 8700

EMNU ET

PESKOD
ERA



AMIGA 500 PLUS
2.0 Workbench
og 1Mb RAM
Pris kun 3.995,-

Den gode gamle
AMIGA 500.
Med 1.3
Workbench
og 512Kb RAM
Pris kun 3.495,-

SUPRA MODEM
2400 Baud extern
modem til data over-
førelse har alle de
funktioner der er
brug for passer til
AMIGA og PC'er.
Pris kun 1.195,-

SUPRA 2400 PLUS
9600 Baud, MNPS og
V 42 bis markedets
højeste overførelse.
Pris kun 1.965,-

SUPRA 2400 ZI
Intern modem til
AMIGA 2000.
Kun kr. 1.495,-

AMIGA 3000
25MHz med 50Mb
harddisk.
KUN KR. 21.995,-

AMIGA 2000
Incl. 1084 S stereo, farve-
monitor komplet.
KUN Kr. 8.995,-

Tilbehør til A 2000
Supra harddisk 52Mb
Quantum LPS.
KUN kr. 3.795,-

SupraRam2000 ramkort
med plads til 8Mb,
monteret med 2Mb
KUN kr. 1.995,-

The Boss kr. 179,-

Read ball kr. 295,-

Super Three
Way kr. 345,-

Super Pro.
Autofire kr. 295,-

9140

**SUCCESEN
FORTSÆTTER!!!**
Køb Danmarks
bedste 3.5"
DD/DS disketter
til FANTASI
PRISER.
Pris for 100 stk.
KUN KR. 395,-

**CANNON BJ10e
BUBBEL JET PRINTER**
PRIS KUN KR. 2.995,-
leveres med driver
til AMIGA



**COMMODORE
1084S MONITOR**

**KUN KR.
2696,-**

**INKL.
KABEL**

Gør dit livs forretning

SPAR 12.000,-

FUJITZU SP 320
Bredvalset
typehjuls printer
med meget stor
hastighed 48 cps,
kører både serial
og parallel.

**KUN KR.
2.495,-**

**SUPRA HARDDISKE
TIL AMIGA 500**
Ingen støj da der ikke
er nogen blæsermotor.

**Supra 52 MB
HARDDISK KR. 5.495,-**

**Supra 105 MB
HARDDISK KR. 6.995,-**

SUPERTILBUD PÅ PRINTERE:

**COMMODORE
MPS 1550 C** kr. 2.695,-

**Farveprinter
COMMODORE** kr. 1.695,-

MPS 1230 kr. 1.825,-
(både til C64 og AMIGA)

STAR LC 20 kr. 2.695,-

STAR LC 200 kr. 3.395,-

COLOR kr. 3.995,-

STAR LC 24-200 kr. 3.995,-

COLOR

Alle STAR printere leveres med
DK manual og 2 års garanti.

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

Få et gratis spil!

Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis originalspil!



Når du tegner et helårs-abonnement på Det Nye COMputer, modtager du som tak et gratis spil.

Forny du dit helårs-abonnement til tiden, modtager du også et gratis spil.

Sådan gør du:

Nye abonnenter:

Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort. Har du bestilt et helårsabonnement, modtager du dit gratis spil, når girokortet er blevet betalt.

Som halvårsabonnent modtager du *ikke* et gratis spil.

Nuværende abonnenter:

Er du allerede abonnent, behøver du kun at indsende kuponen hvis:

- 1) Vi ikke kender din computertype
- 2) Du skifter computer
- 3) Hvis du ønsker at ændre fra halvårs-abonnement til helårs-abonnement, eller omvendt.

Er du allerede abonnent, behøver du altså ikke at sende kuponen ind, for at forny dit abonnement.

Betaler du dit abonnement *til tiden* (dvs. ved 1. opkrævning), modtager du, ca. 5 uger efter, et gratis spil.

K U P O N

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Forlaget Audio A/S, St Kongensgade 72,
1264 København

Når jeg har betalt mit girokort på et helårsabonnement på "Det Nye COMputer", ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:
AMIGA C64DISK C64BÄND
(sæt cirkel om)

JA TAK!

- ☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort snarest!
- ☐ Jeg har abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).
- ☐ Jeg har helårs-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til halvårs-abonnement (og modtager derved *ikke* et gratis spil)

Et halvårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 190,-. Et helårs-abonnement kr. 348,50.

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr: _____



SKAT, SKUFFER OG SKEMAER COM-SKAT til C64

Nu kan Commodore 64-ejere også beregne deres skat - med programmet COM-SKAT.

Af Christian Sparrevohn

Så varer det ikke så frygteligt længe, inden der kommer et lille sjovt brev fra skattevæsnet, der bebuder, at vi endnu engang skal sidde med næsen dybt begravet i tal, kvitteringer, lønsedler og skattelovgivningen. Bøger som "Snyd (ikke Dem selv) i Skat" er i høj kurs - men ville det ikke være rart med lidt hjælp fra din C-64?

En løsning?

COM-SKAT er navnet på programmet fra Leg & Hobby, der skulle kunne redde dig for al for megen hovedpine. I hovedtræk går det ud på, at du kan beregne din restskat og overskydende skat ved at indtaste alle nøgletal, lige fra indkomsten til honorarer, fra

underholdningsbidrag til jubilæumsgratualer. Hvis det nu skulle lykkes at afskaffe 6%-skatten er der mulighed for at nulstille denne post og efter at du har indtastet kommuneskat, total skatteværdi og alle de andre ting, skulle et let tryk på space kunne opføre din negative kapitalindkomst, restskat osv.

Men først skal man så grueligt meget igennem...

Seriøst layout

Efter at have indtastet password'et bliver du kastet direkte ind i det. Skærmen er delt ind som et skema, hvor der ad gangen kan stå 7 poster - men da nogen af dem er under-overskrifter for at gøre det hele mere overskueligt, er der ofte nogle færre. For at kunne springe mellem de forskellige skærme, benytter man sig af tallene 1-9 på tastaturet.

Ved et tryk på F1 kan man gå ind for at skrive i et felt - man kan endda ændre formuleringen, hvis det er det, man vil. Samtidig indtaster man en faktor mellem 1 & 9, der så foretager en sammen-

tælling af forskellige konti.

Derudover er kontrollen så simpel, at man kan sætte sig ind i den på 2 minutter - hvilket er meget godt, da man senere skal bruge en hel del tid. Man kan save og load, se directory og naturligvis printe hele den ophidsende talrække ud igen - egentlig den bedste funktion, der er den eneste reelle chance man har, for at overskue det hele.

Hvad med information?

Det lyder jo meget nemt. Og det er det også - hvis man vel at mærke kan finde ud af det. Så vidt jeg ved, har de fleste mennesker deres største problemer, når de skal finde ud af, hvad der skal stå hvad og hvorfor. Jeg havde store problemer med min relativt ukomplicerede selvangivelse sidste år, mens jeg bladrede gennem det ene direktiv efter det andet.

Manualen gør sig lidt skyldig i den samme fejl - den er forsøgt at gøre overskuelig, men er ikke helt uddybende nok, og til tider uklar. Et godt skatteprogram skulle især hjælpe sin bruger ved at for-

klare posterne med masser af information inde i selve programmet - istedet for kun at kunne beregne.

Konklusion

Det vigtigste er naturligvis, at man når frem til det rigtige resultat - men det gør man under alle omstændigheder ikke, hvis man ikke taster de rigtige ting ind.

Det er lidt synd, for programøren har gjort meget for at få det at gøre det nemt at bruge med tydelig opbygning, der i foruroligende grad ligner den måde, en selvangivelse ser ud på.

Men har du fuldstændig check på systemet, virker det som et pålideligt program, der under alle omstændigheder er lovende og som, hvis man udvider det, kan blive en nødvendighed i et hvert liv - der mangler faktisk ikke så meget.

Fakta:

COM-Skat, pris kr. 198,-
Leg & Hobby
9460 Brovst
Tlf.: 9823 1098

SkatteReformen 2 til Amiga

SkatteReformen, som vi anmeldte udførligt i februar 91, er på trapperne med en version 2.0, som er en ny og kraftigt forbedret udgave.

Af Torben Hammer

Først og fremmest er programmet revideret af hensyn til de seneste ændringer i skattelov-

givningene: Nye skatteregler for Statens Uddannelsesstøtte, nye regler for aktieudbytte og nye regler for jubilæumsgratualer og fratrædelsesgodtgørelser, samt de nye tal, procenter osv.

Det har dog gjort det nødvendigt at udvide antallet af skærm-billeder fra 8 til 9. Med denne udvidelse kan programmet desværre ikke læse gamle filer direkte.

Der medfølger dog et lille hjælpeprogram, som konverterer de gamle filer til det nye format. De, som har det gamle program kan naturligvis opgradere til den nye version, formedlest kr. 100,-

Afvæsentlige nyheder må også fremhæves, at der til alle punkter er skrevet kortfattede skatte tekniske hjælpepekster, som fremkaldes blot ved at trykke på H-tasten. (Hjælp-tasten giver oversigt over programmets tastatur-specialfunktioner.)

Hastigheden er også piftet lidt op og endelig får man på ekspert-siden beregnet sin gennemsnitlige nettoløn ud fra den forsudsregistrerede løn.

Krydret med et nyt og mere brugervenligt design er der endvidere indført en del mindre forbedringer, heriblandt en del af de småting, som jeg ankede over i

min anmeldelse i sin tid, bl.a. irritationsmomenter ved indtastning for to personer, der hæmmede fleksibiliteten og satte tempoet ned.

Fakta:

SkatteReformen, pris kr. 299,-
Opgradering til ny version kr. 100,-
Alcotini
Lyshojen 10
8520 Lystrup
Tlf.: 8622 0611

Populous II: Trials of the Olympic Gods



Programmør-holdet Bullfrog holder til uden for London, og går i alt andet end jakkesæt, for det meste er de klædt i alt fra jeans og T-shirt til Poloshirts.
(Photo: Marshal M. Rosenthal Photography/NYC)

Populous er et af de mest populære spil til Amigaen til dato. Og nu kommer opfølgeren, Populous II! Vi kigger på spillet, og får samtidigt en snak med programmørerne bag.

Af Marshal M. Rosenthal

Pubberne i England er mere end bare en del af engelsk kultur; det er en meget vigtig realitet, en hjørnesteen, en oase hvor du slapper af fra støjen og forvirringen. Det er også et godt sted at sidde og tale med spilprogrammører og andre medlemmer af spilmiljøet. Og det er et sådant sted at vi har aftalt at mødes med BULLFROG, fyrene bag Populous og PowerMonger, og snart er vi alle hensat blandt mørke træpæner for at diskutere deres seneste kreation: Populous II.

Et mærkeligt og sjovt spil

Før vi begynder at stille spørgsmål, og mens vores pints (ca. 1/2

l. øl) bliver fordelt vil jeg lige opsummere hvad disse mennesker har lavet. Anerkendte kunstnere og programmører som de var, bevægede de sig ind på spillemarkedet i England, med en lidt anden indgangsvinkel en de fleste ville have valgt. De så et marked der var åbent for helt nye produkter, fremfor blot at følge mængden. Resultaterne af deres anstrengelser var Populous, et mærkeligt og meget sjovt spil. et spil der tillod spilleren at skabe sin egen verden, og direkte og indirekte have indflydelse på, og manipulere med sine skabningers skæbne. Ved at bruge fyldt 3D grafik og fed musik fangede Populous manges opmærksom-

hed, endda også dem der aldrig havde drømt om andet end at skyde aliens.

Bullfrog holder til uden for London, da de hæger meget om privatlivets fred, og deres navn stammer fra mange bizarre diskussioner som vi dog ikke vil komme nærmere ind på her. Lad os blot fastslå at de holder af grønne ting.

Hvorledes beskriver man de fyre her? De går i alt andet end jakkesæt, for det meste er de klædt i alt fra jeans og T-shirt til Poloshirts. De ser relativt "normale" ud efter engelske standarder ihvertfald, selvom een af dem (den store fyr med skægget) krammer en batteridrevet telefon

med en intensitet der let kan misforstås. Men det er i orden. Edgar kan bare godt lide at være istand til at modtage telefonopringninger uanset hvor han er (åbentbart den mest "seriøse" af hele gruppen). Med den forsikring retter vi vores opmærksomhed mod Kevin Donkin.

"Vi laver spil som vi selv følger er interessante," siger han. "Helt ærligt så er det spild af tid at arbejde i lang tid med noget der er dødskedeligt, og som du ikke kan oparbejde en entusiasme overfor. Det er derfor vi ikke laver "shootem'ups", man bliver nødt til at lave mere end bare skyde ting i smadder." Andy John tilføjer: "Popolous er et godt eksempel på at sætte sig udover "shootem'up"-mentaliteten. Det viser også at spilleren er villig til at gøre andet end blot den nemme fremgangsmåde. I vores tilfælde kræver det et anderledes synspunkt; at lave noget andet og appellerende som kan fange beskuerens opmærksomhed. Vil vi have at vort arbejde har stor visuel appel." Kevin fortsætter: "Vi har solgt over en million eksemplarer af POPULOUS, så jeg tror at vi har fat i noget rigtigt her. Spilleren bliver ved med at vokse og det er ikke dårligt, han/hun bliver bare mere involveret i at vælge hvad de vil spille. De vil have mere værdi og "playability". Det er ikke et spørgsmål om at blive mere og mere sofistikeret, men mere kreativ."

Den nye Populous

Tid til anden runde. Vi mener at dette måske er et godt tidspunkt

til at spørge om rygterne der er i luften, om det nye program de arbejder på. Næsten som hvis man trykkede på en knap, dukker Lesley Mansford, som har arbejdet for Electronic Arts i Californien, op. Da vi frygter en afbrydelse (der er ingen tvivl om at hun dukker op for at beskytte BULLFROG mod sig selv, da de er ejet af Electronic Arts) skynder vi os at binde og kneble hende og anbringe hende i en komfortabel stol i hjørnet.

Efter et stille øjeblik fortæller Peter Molyneux om det nye program der er under udvikling. "Det er meget passende kaldt Populous II: Trials of the Olympic Gods" begynder han, "fordi det er relateret til Populous, men på alle måder radikalt anderledes."

Der er intet som en kort fornuftig introduktion, Peter, men hvad med at tydeliggøre det lidt? "Gerne. Populous II foregår i det gamle Grækenland. Spilleren skal kæmpe mod Zeus, gudernes konge, og 32 af de mægtigste guder. Du er bare een af Zeus børn - han kom vidt omkring - og du higer efter u dødelighed. For at opnå et evigt liv må du besejre alle guderne inklusive Zeus selv."

Der er også blevet ofret stor opmærksomhed på lyden. Digitaliserede lydeffekter er der masser af, og du kan næsten se at fyrene har fået en stor glæde ud af research-arbejdet, med hensyn til hvad de forskellige katastrofer skulle lyde som. Gode programøvevner sikrer at spillet ikke "går istå" eller en spritte "fryser" mens disse bliver afspillet.

Peter fortsætter: "Spillet inde-

holder en helt ny måde at spille på, og et helt andet aspekt af spillet understreger nye elementer af rollespil. Et gudeskabelses-system lader spilleren skabe styrke og personlighed, som påvirker spillet gennem computerens "kunstige intelligens".

"Spilleren bliver også nødsaget til at gøre sin befolkning tilfreds, ved at plante træer, bygge veje, bygge fort om byen og holde landet frugtbart. Dette giver mere "manna" som betyder power. Det betyder også at mere dræbende ulykker kan slippes løs over modstanderens befolkning. Skærm-billeder med denne "morskab" er indeholdt med over 4500 animationsframes, hvor man har benyttet sig af 35 naturkræfter inklusive den stadig populære ild fra himlen og de krybende svampe."

Jordskælv og vulkaner

Populous II leveres med et sæt af 36 effekter man kan deltage i, delt i seks grupper som er: Mennesker, vegetation, jorden, luft, vand og ild. Alt afhængig af dine evner kan kun nogle effekter fra hver gruppe bruges. Jordskælv og vulkaner er svære at få fat i, da de kræver meget manna, men det at plante træer og gro svampe kan være mere komplekst end man forestiller sig. "Nogle af effekterne ser svage ud," bemærker Molyneux - "men bliv ved at påvirke landskabet til sidst bliver det ubebøieligt".

Kompatibilitet mellem Populous data og SIMCITY er nu en realitet, selvom Simworld er meget større, hvilket der får Populous til

at fremstå som en lille ø, når data bliver læst en i Sim.

Molyneux påpeger at din befolkning gør mere end blot at bygge huse og byer: "De har også et behov for at bygge templer til deres favoritguder. Der har nemlig en sideeffekt. Din evner til at kontrollere ting, kan blive dæmpet af styrken af guden. Dernæst kan du få gudens vrede vendt imod dig hvis du kommer til at ødelægge hans tempel."

Populous II indeholder 4 forskellige spil; standard erobring, hvor du kan bygge en by der svarer til din score, Problemet, hvor du får en by med et problem, du skal løse indenfor en vis tidsramme, Udfordringen som går ud på at en by er blevet ramt af en katastrofe som du skal kontrollere, og Custom, hvor du skal lave dine egne. En interessant ting er, at programmet vil undersøge hvor meget RAM der er til rådighed og så indrette sig efter det. (Blot en af mange fordele ved Amigaen). Selvfølgelig vil der være både masser af lyd og musik til at akkompagnere handlingen på skærmen.

På dette tidspunkt snupede Lesley, som i mellemtiden havde vristet sig løs af de snærende bånd, mobiltelefonen ud af Edgars hænder, og fyrene satte efter hende i en vild forfølgelse. Da vi sidst så dem var de på vej mod konditoriet!

Fakta:

Populous II
Bullfrog/Electronic Arts
Forventet release januar 92
SuperSoft, tlf.: 8619 3244

Populous II: Trials of the Olympic Gods



Populous II foregår i det gamle Grækenland. Spilleren skal kæmpe mod Zeus og 32 af de mægtigste guder. For at opnå et evigt liv må du besejre alle guderne inklusive Zeus selv.
(Photo: Marshal M. Rosenthal Photography/NYC)



Spilleren skal holde sin befolkning tilfreds, ved at plante træer, bygge veje, bygge fort om byen og holde landet frugtbart. Dette giver mere "manna" som betyder power. Det betyder også at mere dræbende ulykker kan slippes løs over modstanderens befolkning, som f.eks. et vulkanudbrud.
(Photo: Marshal M. Rosenthal Photography/NYC)

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



Grrr.....

Den lille opsang I fik i forrige måneds Gallery, har åbenbart givet bonus. Det skræmte en del, at "favorit-siderne" udeblev, men rolig ædle læsere. Gallery er stærkt tilbage, med nye og flotte billeder.

Ikke nok med at første pladsen denne gang passer fint med siderne; nej, det er også et fantastisk stykke computerkunst.

Kreeret af:

Karin Holm Jensen
Blegdamsvej 70,5 tv
2100 København Ø

-som derved får sendt de første 500,- skattefri kroner. Billedet er lavet i DeluxePaint 3 efter fri fantasi. Tigreren dog tegnet efter eget foto, hvil-

ket læserne nok havde gættet sig til. Den har en utrolig nøjagtighed for en frihåndstegning at være. Noget af det vigtigste i billedet er kompositionen; alle elementer hviler roligt med hinanden. Farverne er tilpas, hverken for mange eller for få. Elementernes placering er fordelt med den tunge del i venstre side og det lyse, lette til højre. Det kunne hurtigt give en skæv balance i billedet, men fordi tigreren kigger mod højre, opvejer det skævheden. Der er altså en hårfin grænse mellem god og dårlig balance i et billede. Desværre må jeg sige er det ikke mange af de indsendte værker der mestrer denne kunst, men Karin har klareret det med bravur. Grrr.... er en fryd for øjet, jeg er sikker på at alle læsere vil give mig ret når jeg opfordrer Karin til at indsende flere samples fra hendes

billedarkiv. Det kan presse konkurrencen og øge standarden.

Tillykke!

Dermed er vi nået frem til andenpræmien som er næsten lige så genial som Karins billede.

Anders Søderblom
Arnold Nielsens Boulevard 175 dt.tv
2650 Hvidovre

har lavet billedet "Sherif" i en ny og spændende (på disse sider) teknik. Faktisk har Søren kun brugt en farve, hvis man ser bort fra den røde detalje. Denne ene farve er "blendet" på alle leder og kanter og nye toner fremstår, som derved er blevet brugt som eneste fyldningsfarve. Effekten virker perfekt. Der er ingen tvivl om hvad billedet forestiller. Oven i hatten får vi

Gallery er stærkt tilbage efter en måneds fravær. Billederne spænder lige fra eventyret og mystikkens verden, over til dyreriget og The Wild West..



"Sherif"



"Crystalball"



"Storm Warning"



"Horus & Nefertiti"

gennem farverne at vide, at det er nattetide.

Billedet virker på mig som en collage af transparent silkepapir, hvor man kan se de nederste lag. Dette forstærkes også af at det ser ud som et klip med de ulige kantede kanter. Jeg er meget imponeret over detaljerne i billedet, især folderne i ansigt og beklædning. 300,- med posten til Hvidovre.

**Andreas Jørgensen
Mælkevejen 1
3100 Hornbæk**

på 15 år har tegnet "Crystalball" i DP IV. Jeg kunne forestille mig at du er inspireret af et eller andet billede, da stilen minder mig om visse tegneserier. Men da jeg ikke er sikker lader jeg tvivlen komme dig til gode. Også fordi jeg kan

se på de medsendte skitser at du selv har tegnet det fra bunden. Det er iøvrigt altid en god idé at sende et par skitser med, for så kan jeg i hvert fald sortere de mest grelle tilfælde af kopister fra. Men tilbage til Andreas' billede, hvor kompositionen igen spiller en stor rolle. Denne gang er billedet centreret, hvilket er det gængse at gøre, men også det mest naturlige at gøre når motivet befinder inde i en cirkel.

**Dorit Andersen
Sendermarksvej 28A
4760 Vordingborg**

har set Disneys "Den lille Havfrue". Det har jeg ikke, og ved derfor ikke om "Storm Warning" er en tro kopi. Dorit kommer med i Gallery af den simple grund at jeg er vild med hendes skyer.

Kopi eller ej, synes jeg de er så flotte at resten af DNC's læsere også have mulighed for at nyde dem.

**Ulrik Heide Andersen
Franz Hansens Allé 30
7000 Fredericia**

kommer med som sidstemand her den første måned i 1992. "Horus og Nefertiti" har Ulrik sendt ind før, men han har åbenbart ikke været tilfreds med min bedømmelse og er stædigt blevet ved. Det lønner sig også i sidste ende. Det mystiske billede med det ægyptiske islet kom med. Fine detaljer, farverne er lidt blege efter min mening. Måske du skulle have brugt en varm farve og ikke kun kolde nuancer. Det ville have givet mere spil i billedet!

ONLINE

Så er vi på banen igen med de sidste nyheder fra DNC's BBS. Læs her, hvordan du let kan få et nyt originalt spil hver måned, eller hvordan du kan spare tid op i vores nye tidsbank.

Af Hans Henrik Bang (SysOp)

Som du måske allerede ved, kører vi en løbende konkurrence i onlinespillet Trade Wars på COMputer BBS, hvor den, der ligger øverst på pointlisten ved månedens udgang får et splinternyt spil i præmie. Nu har pladsen de sidste 3 måneder været besat af "Akhran The Wanderer" alias Peter Ebbesen, og det er ikke engang fordi han klarer sig overvældende godt, men fordi han ikke rigtig får nogen modstand fra alle Jer andre. Faktisk er spillet ligefrem lettere for nye spillere, idet der altid er særlige dødspatrouller fra "The Cabal" ude efter den spiller, der fører, mens de lader de små spillere være.

Derfor får du her et kort kursus i, hvordan du måske bliver næste

månedens vinder, så "Akhran" kan få lidt mere konkurrence.

Lidt tips til "Trade Wars"

Først og fremmest skal du have adgang til at spille Trade Wars Elite, hvis du ikke allerede har det. Vi har nemlig både en begynderversion, der kan skille færene fra bukkene, samt en eliteversion, hvor det kun er de spillere, der har nedkæmpet fjenden - "The Cabal", der har adgang. Præmien uddeles kun til den der ligger øverst i eliteversionen, så det er absolut nødvendigt at have adgang hertil.

At få adgang kræver dog ikke så meget. Start med at downloade reglerne fra filområde A, hvis du ikke allerede har læst dem. Det er umuligt at klare sig godt, hvis du ikke ved hvad det går ud på. Næste skridt er at få opbygget et godt rumskib. Hvis du kigger på oversigten over rumhavne - "ports", kan du se at der er 3 af dem, der er ved at svømme over i varer (de har ca. 30000 af en bestemt vare). Det betyder at de sælger dem meget billigt, eller ligefrem giver dem væk. Derfor kan du med fordel køre i rute-fart mellem disse havne, og tjene en formue hurtigt. Pengene bruger du til at købe flere lastrum - "cargo holds", idet du så kan laste mere og tjene endnu flere penge.

Når du har fået 250 holds, kan dit skib ikke klare flere, så nu skal du til

næste trin. Her gælder det om at få mange fightere, da det nu engang er dem man slås med. Den mest effektive metode er helt klart at bygge en planet, overføre nogle varer til den og se produktionen vokse. Her er det meget vigtigt at du lægger din planet, hvor andre ikke så let løber ind i dem.

Det bedste sted er en "blindgyde" dvs. en sektor, som kun har én indgang. Så er du nemlig sikker på, at der ikke er nogen der ved et tilfælde flyver forbi og opdager din planet. Her kan du også selv gemme dig, når du logger af, så du ikke så let bliver fundet og dræbt af en anden spiller. Den hurtigste metode er at finde en andens planet og bortføre den, men da de meget ofte er bevogtet af mange fightere, kræver det at du er klar til at kæmpe.

Der er selvfølgelig mange flere små tricks, men jeg kan slet ikke komme ind på dem alle sammen her. Der er dog nogle enkelte ting du altid skal huske. Send ALTID en spejder i forvejen, hvis du skal flyve langt. Intet er så surt som at blive sprængt i luften af en mine efter en månedens spil. Vigtigheden af dette kan f.eks. ses af et trick, som "The Revolutionary Stormtroopers" lavede for et stykke tid siden. Han sendte en besked til alle deltagerne var der ingen casinoplanet, men næste dag var der 6 spillere der var døde, for sektor 602 var totalt fyldt op med miner!

Spar tid op

En del af vore brugere har haft problemer med at downloade de meget store filer, der ligger til download. Det gælder især 1200 baud-brugere, der simpelthen ikke har tid nok til at downloade de store filer, før de bliver smidt

af systemet. Det har vi nu rådet bod på, ved at installere en tidsbank, hvor du kan indsætte og hæve onlinetid. Hvis du derfor skal downloade en meget stor fil, som du ikke har tid til at hente, logger du bare på, og indsætter f.eks. 20 minutter i banken. Næste dag hvor du har fået ny onlinetid, logger du på igen, hæver de 20 minutter i banken og går igang. Af hensyn til de andre brugere, har vi dog lavet banken sådan, at du ikke kan hæve mellem kl. 20 og 24, hvor der er mest tryk på telefonledningen. Det vil jo være lidt surt, hvis en enkelt bruger optog systemet en hel aften, uden at andre kunne komme igennem.

Flere sourcekoder

Af hensyn til de læsere, der f.eks. følger med i C-skolen, har vi også lavet en enklere funktion som skribenterne kan benytte til at uploade sourcekoder ol. Det betyder at vi i fremtiden kommer til at få flere af de ting, der er omtalt i bladet lagt til download - Regn dog ikke med spillene i games-sektionen! Desuden kan vi kun opfordre jer til at uploade billeder og breve i stor stil til vores særlige COMputer upload sektion, hvor du så har chancen for at komme i Gallery eller Mailbox. Det er da væsentligt lettere end at sende et brev. Hvis du sender et billede til Gallery, er det dog lettest hvis du arkiverer det sammen med en lille tekstfil, der indeholder navn, adresse samt en kort beskrivelse af billedet. Så er det lettere for os at holde styr på, hvor billedet kommer fra.

Hvis du skulle have nogle problemer med ovenstående, så er du naturligvis velkommen til at lægge en besked til System Operator. Så skal du nok få hjælp.

Vi ses på COMputer BBS!
33 13 20 03
ATHO



Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brokursorus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programeksempler (kun ved bestilling af kursus) Kr. 72,- pr. disk
- ☐ C-64 maskinkode-programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav: Betøbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler portoen

MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder: Behøvs DMA-kontrol, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevet's pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



☎ 49 18 00 77

GAMEPLAY

INDEX

Death Knights of Krynn	45
Exile	36
Final Blow	44
Flames of Freedom	41
Fuzzball	42
Hunter	41
Lord of the Rings	39
Lotus II	35
Magic Pockets	38
Megalomania	34
Pegasus	38
Rise of the Dragon .	42
Rules of Engagement .	45
Terminator 2	40
Thunderjaws	44
Turbocharge	36
Whirlwind Snooker	40
Gameplay UPDATE!	46

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af SuperSoft, Sofiech, Daisy Soft og diverse softwarehuse.

ACTION
PACKED
ISSUE!



RULES OF ENGAGEMENT...45



LORD OF THE RINGS...39



TERMINATOR 2.....40



MEGALOMANIA

ImageWorks



Siden Populous er vi konstant blevet overdaenget med den ene "gude-simulation" efter den anden. En af de hidtil bedste er Powermonger, der blev kåret som Gold Game, da vi anmeldte det for et halvt års tid siden. Megalomania bygger på samme overordnede princip som Powermonger, men alligevel er de to spil vidt forskellige.

Forskellen ligger i præsentationen. Megalomania er det hidtil lettest tilgængelige spil, der er lavet inden for denne genre. Spil-designet er nemlig skruet sammen med forbilledlig logik, og præsentationen er næsten genial - i al sin enkelhed. Resultatet er et spil, der er så fængende og umiddelbart underholdende, at selv den mest hårdhuede action-freak må give op og

lægge joysticket fra sig for en stund.

Historien bag handler om skabelsen af en ny planet. Hver gang en ny planet fødes, er der nemlig et grueligt skænderi om, hvem der skal være Gud over planeten. Der er stor arbejdsløshed i Gude-faget, så der er mange om budet. For at finde en vinder, indkaldes de fire bedst kvalificerede ansøgere til et himmelskspil, der kaldes "Megalomania" (sært sammentræf). Her kæmper de om kontrollen over 28 øer, der hver er delt op i forskellige sektorer. Hver Gud kontrollerer en civilisation, der starter i een sektor. Og så gælder det ellers om, at indtage hele øen!

I modsætning til f.eks. Populous har du direkte kontrol over, hvad dine mænd skal foretage sig. Du starter med en lille lerhytte og en samling stenaldersmænd, men hvis du spiller dine kort rigtigt, ender du med en avanceret rumalder-koloni.

Den vigtigste ressource i spillet er mennesker. Du skal simpelthen fordele dine mænd på forskellige opgaver såsom våbenproduktion, minedrift, militærtjeneste, fabriksarbejde og så videre. Og det foregår altsammen ved at klikke på et par simple ikoner til venstre for billedet af din koloni. Så let som at klø sig i nakken.

Et typisk spil starter med, at du sætter en gruppe folk i gang med at opfinde et våben. Når det så er opfundet (spillet kører i real-time, men heldigvis kan tiden accelereres), kan du udruste dine soldater og angribe de sektorer, der kontrolleres af dine guddommelige rivaler. Det store strategiske spørgsmål er, om man skal angribe straks i håb om en hurtig sejr, eller om man skal se tiden an og tage sig tid til at udvikle mere effektive våben og forsvarsværker.

Efterhånden som ens undersætter udvikler flere ting, stiger deres "tech level". Den er et udtryk for, hvor fremskreden civilisationen er i den pågældende sektor. På det punkt kører de forskellige sektorer helt uafhængigt af hinanden, så selvom du har beboelser i to sektorer, vil de ofte udvikle sig vidt forskelligt - det afhænger bl.a. af, hvilke mineraler der er i undergrunden (forekomsterne afgør, hvad der kan produceres).

På den måde er det muligt at have en hær, der er sammensat af kille-svingende hulemænd, riddere med bue og sværd, soldater med rifler... og så kan du bagefter nyde kampen, mens den udspilles på skærmen foran dig. Når du træder ind i atomalderen får du sågar mulighed for at affyre atommissiler og jævne en konkurrerende sektor med jorden. Men hvis din konkurrent også har atomvåben, risikerer du et gengældelsesangreb. Jo, terrorbalancen er der skam også blevet plads til i dette spil!

En anden smart ting er at du kan indgå alliancer med dine modstandere. Og i den forbindelse må jeg altså lige nævne den samlede tale, der er helt forrygende festlig! Der er fire forskellige guder i spillet (du kan selv vælge, hvem af dem du vil være), og de er nogle ret bizarre typer. Der er en benhård "Jern-lady", en italiensk "godfather", en fiseformet aristokratisk "konge" og en iskold robot-dræber. Hver af dem har deres egen stemme, som man bl.a. hører, når de tilbyder alliancer, eller svarer på dine forespørgsler.

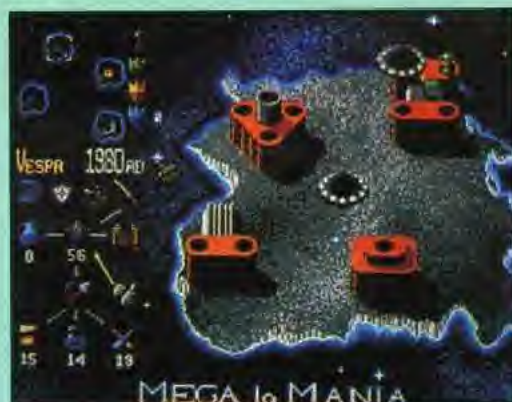
Men spillet er skam mere snakkesaligt end som så. Hver eneste gang, der sker noget af betydning, bliver det forkyndt med en passende røst. Hvis din fabrik f.eks. har produceret et parti kastemaskiner, hører du din fabriks-repræsentant (med ægte cockney-accent), og hvis din borg er blevet smadret, hører du din general skrike: "It's all over!". Man kan godt høre, at ImageWorks har brugt rigtige radio-skuespillere i optagelsen af de mange samples. Nogle af dem SKAL altså bare høres...

Søren





AMIGA - Her har du udviklet din sektor til et teknisk niveau, der svarer til 1400-tallet. Udover byen har du bygget en mine og en fabrik. Det hele bevogtes af 179 soldater - beskrevet med slangebussert.



AMIGA - Bygningerne skifter udseende og form til takt med, at du lille samfund udvikler sig. Her er vi trådt ind i atom-alderen...

AMIGA

Kr 375

Grafikken er flot og overskuelig med pæne, klare farver og en dejlig humoristisk stil. Lyden er suveræn! Der er sat en hel diskerte (over 800K) af til den samlede tale, og det er den, mere end noget andet, der giver spillet sin charme. Gameplayet er faktisk ret avanceret og udfordrende, men takket være den gamle præsentation er dette et spil, der vil appellere til alle. Et virkelig lettilgængeligt brag af et strategispil!

Grafik 91%
Lyd 97%
Gameplay 93%

OVERALL
94%

COMMODORE 64

Kommer ikke til 64'eren. Der er virkelig en alvorlig mangel på gode "gude-simulationer" til denne computer. Men hvis du kan nøjes med kun at være borgmester, så er der jo Sim City...

LOTUS TURBO CHALLENGE II

Gremlin



AMIGA - Var det noget med en pr-vetur?

Det er snart et år siden, jeg anmeldte Lotus Esprit Turbo Challenge - iøvrigt i det samme nummer, som Dorthe red ind i bladet. Dengang undrede det mig, at folk i røde sportsvogne ikke brugte deres tid på at køre rundt og samle piger op - i stedet prøver de ihærdigt at smadre lakken mest muligt.

Det undrer mig sådan set stadigvæk. Og tro mig... i denne fortsættelse er der blevet endnu flere måder at krølle skærmene på. Det er nemlig ikke bare en fortsættelse med nye baner, men faktisk et helt nyt koncept, der smækker en masse nye features i bagagerummet på det foregående spil.

En af de første ting man får øje på, er at man får hele skærmen til rådighed, hvis man kører alene. En klar forbedring i forhold til det gamle spil, som kørte med "splitscreen", selvom der kun var en spiller.



AMIGA - Sevel er en af de mange nye vjef-effekter. Bemærk også, at du som enkelt-spiller får lov at optage hele skærmen.

Tidligere var det enormt konkurrencepræget - man skulle være blandt de 10 bedste for at gå videre til næste bane. I det nye spil har du mest dig selv at konkurrere mod. Du skal tvinge dig selv frem til det næste "checkpoint", før tiden rinder ud. Når du det ikke, er det game over.

Banerne er meget varierede. Først kommer der en skovbane med fuglepip fra skyerne, dernæst en natbane, hvor man drøner afsted på den amagerianske highway - selvfølgelig i nattens mørke. Der er også noget med nogle tunne-

ler. Og sådan er det hele vejen igennem. Hver bane er delt op af nogle etaper, og hvis man vil videre til næste bane, skal man nå hele vejen igennem. Så får man en kode, der kan testes ind, så man starter fra det nye sted - det er ret smart.

Der er kun otte forskellige baner, men med så mange checkpoints, og den store sværhedsgrad, kan det godt være svært at komme igennem. En ny ting er, at man med et kabel kan slutte en anden Amiga til den første, og på den måde spille fire personer.

Måske er der ikke så mange nye features - bilerne er de samme, kontrollen den samme og feelet stort set den samme, som i forgængeren. Men variationen er meget større, og banerne virker mere realistiske.

Christian

AMIGA

Kr 375

Der er Lyden på det hele - på virkeligheden er det sandt og lyde fra bilene, på lydbanen er der meget. Og hvad siger vi snestorm i al perma - hvor banen bliver mere og mere udfordrende, og din bil skider ud i lavningene? Det er virkelig godt. Lyden er også god, og selvom der ikke er nogen musik, er den friskere af det fælles.

Spillet er også skærm. Spiller man to, bruger man lidt mere tid på at gennemfinde den end på rent faktisk selv at komme gennem banen - men det er virkelig morsomt. Et stort hit!

Grafik 94%
Lyd 89%
Gameplay 92%

OVERALL
91%

COMMODORE 64

Ligesom med Lotus Esprit besidder Gremlin nok al, lavet en C64-version for aller siden. Men hold ikke vejret!

TURBOCHARGE System 3



Jeg har et klædeskab, hvor de dybeste kroge kun kendes af edderkopper og andet godtfolk. Derinde står min 7 år gamle Commodore 64, brødkassen, og det er med lidt nostalgi, at jeg finder den frem. Det sker desværre ikke så tit - efterhånden har man en fornemmelse af, at det kun er SSI og System 3, der ikke helt har glemt den gamle maskine.

Men det skal være klart for enhver, at når først der kommer noget fra sidstnævnte soft-

warehus, så har jeg bestemt ikke noget imod at finde 64'eren frem - System 3 er faktisk bedre til at lave spil til C64 end til Amiga, og selvom jeg ikke har set Turbocharge i funktion på Amigaen, har jeg svært ved at forestille mig, at det kan laves meget bedre, selv på en større maskine.

Plottet er lidt kedeligt - du er en flink ung mand, der tilfældigvis kommer til at stjele en mappe fra en gammel mand. I mappen findes et par disketter, der afslører, at en ond terrorist (det er sikkert nogen fra Blekingegade - dem har jeg hørt så meget om) vil tage verdensherredømmet ved at erobre et par raketter med atomguf i spidsen, for derefter at pege dem mod alle mulige forskellige lande - og det er jo ikke så godt.

Så du hopper ind i din Fix-og-Smart-mobil, der har raketstyr og gevær monteret, sammen med lidt Turbocharge (jeg elsker, når de kæder titel sammen med handling!), der kan få din bil til at køre ekstra stærkt.

Du får brug for det hele, for du skal igennem en lang række urolige områder såsom Sydafrika, Thailand, Irak (der står nogen, og kaster med sten efter dig!). Mod dig er nogle andre biler, helikoptere, miner, kanoner, tanks og andet stads, og på din side har du

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Grafikken er virkelig hurtig. Den er lavet på nogenlunde samme måde som i Outrun-spillene eller Lotus - bare bedre! Lyden er et kapital tur sig - loaddingmelodien svinger virkelig... det lyder som en rigtig jam-session! Undervejs skifter melodierne også, så de passer til det pågældende land. Og selvom det kan blive lidt ensformigt, er spillet hurtig, farligt og actionfyldt - det er lige noget for dig!

Grafik	92%
Lyd	94%
Gameplay	90%

**OVERALL
91%**

AMIGA

System 3 kommer med en Amiga-version, men et demo af efterfølgende Amiga-produkter bliver den næppe så god som C64-udgaven.

kun de ekstra missiler og brændstoftanke, du kan finde på vejen.

Og så går det ellers derudaf - på hver anden bane skal du nå frem til grænsen, og på hveranden bane (de andre hveranden!) skal du finde frem til en bestemt bil og arrestere den onde mand, der sidder i den. Undervejs skal du både skyde store huller i modstanderne, og holde dig på vejen. Der er både tuneller, vejspæringer og steder, hvor vejen deler sig - så skal du vælge den rigtige!

Det går forbløffende stærkt, og her er både bæk og stærke sving. Men i modsætning til så mange spil af denne type er du ikke nødt til at sætte farten ned i svingene. System 3 har nemlig udviklet en ny styringsmetode, hvor du egentlig styrer vejen (i modsætning til bilen). Det lyder måske underligt, men resultatet er, at du kan holde dampen oppe og få fuld action for pengene!

Christian



C64 - I modsætning til de fleste andre bilspil skrider din bil ikke ud i svingene. Lidt urealistisk måske, men det er med til at gøre gameplayet endnu hurtigere!

EXILE Audiogenic

Du sidder mægtigt henslængt i dit rumskib, på vej hjem efter endnu en vellykket mission, da en gådefuld nædmelding pludselig trækker ind på computeren. En lille koloni på planeten Phoebus er blevet offer for den gale professor Triak, der har kidnappet beboerne, og nu er begyndt at bruge dem i sine utænkelige gensejnings-eksperimenter. Der røg den ferie, tænker du og sætter kurs mod Phoebus.

Ved første øjekast minder spillet mest om Turri-



AMIGA - Lad ikke grafikken narre dig... Dette er ikke "Turrican3", men derimod et ret avanceret arcade adventure.

can, men skindet bedrager. Actionfreaks vil van- dre skuffede væk efter et par spil, for Exile er ikke et shoot'em up. Det er et gigantisk arcade adventure, hvor hovedvægten er lagt på problemløsningen må du selv levere. Ganske vist råder du over et imponerende arsenal af skydevåben og granater, men rå magt bringer dig ikke ret langt i dette spil. Det er mere et spørgsmål om at finde adgangskoderne til de mange låste døre, finde ud af hvordan teleporterne virker, udvælske objekter med de væsener du møder - etc. etc.

Noget af det mest imponerende ved spillet er den realistiske tyngdekraft. Din mand er udstyret med en jetpack, og uden den ville han heller ikke komme ret langt. Der er nemlig næsten ingen at mønstre på Phoebus, så din mand svæver vægtløs omkring. Det tager lidt tid at vænne sig til styringen, men så virker den også perfekt. Alle objekter i spillet har deres egen vægt, og det kommer også til udtryk, når de bevæger sig i vand, i modvind etc. Denne simulation af grundlæggende naturlove er med til at give spillet en mere realistisk stemning.

En anden nyskabelse er lyden. I de fleste spil er lydeffekterne bare mid for stemningens skyld. I Exile er lyden en integreret del af gameplayet. Hvert væsen har sin egen lyd (fugle skraeper, blæser summer etc.), og på den måde får du et nytigt værelse om, hvad der lurar omkring det næste hjørne.

Exile vil sikkert ikke falde i alles smag. Det problemorienterede gameplay betyder, at man let kommer til at sidde fast, fordi man savner løsningen på et bestemt problem. Men hvis du er typen, der aldrig giver op over for låste døre, men i stedet bliver ved med at prøve dig frem, så er Exile lig med adskillige timers udfordrende underholdning.

Søren

AMIGA

Kr 375

Grafikken er god og funktionel med mange virkelig imponerende effekter - som f.eks. de dramatiske nienerstorme. Lydeffekterne er også gode, og frem for alt spiller de en vigtig rolle i gameplayet. Hvert monster frembringer en særegen lyd, så du straks kan høre, når der er uhelbredelige gaster på vej. Med sine udfordrende puzzles er Exile et rigtig godt arcade adventure, som værdi kan anbefales til alle, der helst ser deres actionfyldte spil med lidt mere mysterium - og som holder af at kortlægge fremmede spaltelandskaber.

Grafik	83%
Lyd	89%
Gameplay	86%

**OVERALL
86%**

COMMODORE 64

Exile findes også til 64'eren, men det er endnu ikke trykket ud, så få fat i et eksemplar af dens version.

MAGIC POCKETS

Sierra

Bitmap Brothers, jeg kunne ikke fordrage GODS - det ellers meget røste platformspil fra Renegade (et programteam hos Bitmap Brothers). Magic Pockets ligger nærmere min smag, selvom baggrundshistorien ligner noget, der er lavet over en pibe mærkeligt...

Bitmap knægten var ligesom alle andre, indtil han fik et par Magiske Bukser af en gammel mand. Dermed fik han Lomme-Magt (Pocket Power), og knægten blev derved temmelig cool. Da han nu kunne have lommerne fulde uden at de var fulde, blev han så cool, at det næsten gjorde ondt. En dag kunne han bare ikke finde sit bedste legetøj, fordi nogen i hans lomme havde stjålet det og taget det med til "Lomme Land". Men knægten var cool... han hev et sort hul op af lommen, smed det på jorden, hoppede ned i det og var pludselig i Lomme Land. Her skal han nu finde sin cykel, sin Space Hopper, sin dykkerhelme og sine boksehandsker - og samtidig slå alle de dumme svin ihjel.

Den kølige knægt er nødt til at hoppe rundt på



AMIGA - Som kan kunne forventes fra Bitmap-brødrene, er den grafiske præsentation særdeles flot og velpoleret.

en række platforme for at finde udgangen til den verden, han nu måtte befinde sig i. Hans omgivelser varierer fra huler til jungler, bjerge til søer og hvert sted er en af hans elskede ting. Han kan bruge dem til at gøre livet endnu mere surt for indbyggerne, men omvendt kan de også finde på at bruge dem mod den lille knægt, som jeg løvrigt efterhånden let kan identificere mig med.

Heldigvis kan knægtens lommer (som han nu altså selv er inde i) også frembringe specielle våben såsom tyfoner, istæringer og snebolde, som du kan variere i retning og styrke. Du kan indhulle dine fjender i dem for derefter at smadre deres skal, og samle ekstravåben op.

Der er masser af ting, der kan hjælpe knægten. For eksempel en tyggegummi-automat, hvor den fremkomne boble kan bruges som flyvende ballon. Der er magiske planter, som han kan få til at vokse. Han kan fryse vandet til is, han kan stikke et par flade med boksehandskerne, han kan hoppe på sine hvirvelvinde, han kan se cool ud med sine solbriller, han kan...

Han kan IKKE lave et stjernespil. Måske skulle man tro, at denne tydelige blanding af New Zealand Story, Rainbow Islands og Bubble Bobble var en succes, men sådan skulle det ikke være.

Der er et forkert "feel" over spillet. Knægten er for tung, det er for svært at ramme de forskellige skurke, og det går generelt ikke særlig stærkt. Det burde netop være sådan, at knægten kunne styres minutløst og vendes ordentligt i luften. Som det er nu, er han for svært at styre.

Christian

PEGASUS

Impulze



AMIGA - Grafikken er flot, men spillet er både uoriginelt og ensformigt.

Det er dejligt at være spillanmelder - dagligdagen spiller altid en sådan nogle sjove små puds.

Som f.eks. at ens anmeldelser pludselig forsvinder, eller at der dumper fire Ejnar-spil ind gennem brevprækken en lørdag, hvor man har tømmermænd.

Nogen af det morsomste er nu at læse forhistorierne til de mange actionspil, hvorefter man fortolker dem efter Freud, Jung eller Tiné Bryld. Man kan være sikker på, at der altid er en meget, meget ond mand, en eller anden krystal, der er gået i stykker, eller noget med de fire elementer. Og så naturligvis dig, der er dine venners ven, den onde mands fjende, en god familiefar og flink mod dyr og børn i alle størrelser.

Det revolutionerende ved Pegasus er faktisk kun, at det denne gang er lykkedes at forene det hele! Den onde mand er mr. Satan (fra den kristne religion) og den gode helt Perseus på Pegasus (fra den græske mytologi), krystallen, der skal sikre dig sejren over Satan, er gået i to - der befinder sig en lille del af den på hver af banehæne. Jamen er det ikke FANTASTISK!

Nej, egentlig ikke. Dette spil har ikke mindre end 50 baner, hvor du på de 25 flyver på den bovamme krikke - på de resterende 25 baner vailer du rundt med dine kalvekneadede ben. Lykken, sejren og Satan venter et eller andet sted ude mod højre, så du går fra venstre mod højre, og dit mål er sådan set blot at nå fra venstre mod højre. Derudover, mens du går mod højre, skal du tage dig kærligt af nogle væsener, som Satan har sendt imod dig. Og så er der løvrigt nogle små ting, du kan samle op, så du f.eks. kan erstatte dit sværd med en laserskion fra jet-alderen.

For hver 10. bane er der et monster, der er lidt større end de andre. Det skal naturligvis spredes over så stort et område som muligt.

Undskyld hvis jeg keder jer, men jeg keder også mig. Det er meget sødt lavet, men det formår ikke rigtig at opbygge en stemning. Det er så afgjort ikke Dæden, men derimod hendes tvillingesøster Sønnen, der er din værste fjende i Pegasus.

Christian

AMIGA

Kr 375

Grafikken varierer faktisk kun mellem hver 10. bane, men den er flot og scener i flere niveauer. Bane fjender er lidt for små og gråbøde, men det gør nu. Lyden er sparsom, men det gør sårerend heller ikke så meget, for den tilføjer is i hovedet.

Spillet er som den slags er flest, og det kan og så godt spilles, men der er for mange baner og for lidt variation.

Grafik	78%
Lyd	72%
Gameplay	64%

OVERALL

61%

COMMODORE 64

ikke anmeldt i forstærkt.

AMIGA

Kr 375

Det er ikke meget, der mangler for at Magic Pockets virkelig kunne være blevet svært. Allt er godt så til det - især monstrene at der søer og afvæsende. Det er en knægt og baggrundene er for melaleglige, fraknede og dystre. Farverne er smukke, men mørke i starten er der husk af engelske Benty Bop og interkammer er ret gode i selve spillet, når Bitmap knægten hopper og samles. Men så fine animationer det bemærke "feel" og det er med til at trække spillet et stykke væk fra hit status.

Grafik	80%
Lyd	82%
Gameplay	75%

OVERALL

76%

COMMODORE 64

Kommer ikke til 64-eren

LORD OF THE RINGS

Interplay

*The har elvernes konge i dybeste skove,
Sya har dværgenes herre i sale af sten.
Nu har mennesket dødeligt, dømt til at
døve.
En har den uansorte første for ødsel og
men
I Mordors land, hvor skygger ruge.
En ring er over dem alle, En ring kan
finde de andre
En ring kan bringe dem alle, i mørket
løbke dem alle
I Mordors land, hvor skygger ruge.*

En lille smagsprøve på den særlige magt, der gennemsyrrer J.R.R. Tolkiens roman/trilogi "Ringenes Herre". Der er nu kommet et rollespil, baseret på seriens første bog "Eventyret om Ringen". Kan spillet gengive bøgernes unikke atmosfære?

Selvfolgelig ikke.

Men som reklame for - og supplement til - Tolkiens skrevne ord er dette spil en udmærket investering. Sammenligner man med andre rollespil på markedet, er dette spil ikke noget særligt. Kynikere kunne måske endda finde på at anvende ord som "simpelt" og "overfladisk". Og det skal indrømmes, at Lord of the Rings nok ikke lige er sagen for de hardcore spillere, der gennemfører et SSL-rollespil hver dag før morgenmæden. Men hvis du er begynder inden for denne genre, og (endnu bedre) hvis du er fascineret af Tolkien, så er spillet noget for dig.

Der er ikke ret mange attributter at holde rede på, og kun ganske få "skills". Det meste giver faktisk sig selv. Kampsystemet er omtrent så simpelt som det kan blive, og magi spiller en meget begrænset rolle, så der er heller ikke så mange "spells" at holde rede på.

Men hvad er der så tilbage?, spørger hardcore-spilleren med etnedladende smil og et arrogant glimt i øjet. Svaret er: Glæden ved at gå på opdagelse i Tolkiens fantastiske univers, genkende personer og situationer fra bogen og tale med de personer, man hidtil kun har læst om. For at tilføje ekstra atmosfære er der med jævne mellemrum henvisninger til nummererede afsnit i manualen, hvor man så præsenteres for en længere tekstbeskrivelse. Udover at give plads til beskrivelser, som der ellers ikke havde været plads til i spillet, er denne fremgangsmåde også et effektivt indgreb mod piratkopiering. Spillet er ikke kopibeskyttet - du kan tage så mange backups du vil, og evt. installere det på harddisk. Men uden manualen er det ubrugeligt.

Spillet er rigt på puzzles, eller måske vil "opgaver" være en mere passende betegnelse. Det starter meget let ("Find min hund. Den er løbet hjemmefra, og jeg tror nok den løber rundt ude i vestmarken" og andet af tilsvarende kaliber), men det bliver gradvist sværere. Når du forlader Herredet (hobbiternes hjemsted, red), begynder du f.eks. at

få problemer med labyrintiske skove, hobbit-spi-sende træer, og - ikke mindst - sorte ryttere.

Der er ingen grund til at genfortælle hele historien her - læs hellere bogen! Men sagen er jo, at Frodo er kommet i besiddelse af en magisk ring, der har den særlige egenskab, at man bliver usynlig, når man tager den på. Men Ringen er smedet af mørkets fyrste Sauron ("I Mordors land, hvor skygger ruge"...), og den har en farlig, korrumperende skyggeside. Det overordnede mål er derfor at ødelægge ringen, inden Sauron får fat i den. Så langt kommer du dog ikke i dette spil, der som nævnt kun dækker trilogiens første bog (faktisk slutter spillet allerede, hvor der endnu resterer nogle kapitler af bogen).

Jeg glæder mig allerede til "The Two Towers" - det næste spil i serien.

Søren

AMIGA(1MB)

Kr 375

Grafikken er sådan set flot nok, men skærmen opdastret et farligsomt, og der er en del problemer med kollisionseffektioner. Men skal f.eks. stå meget præcist placeret for at kunne gå gennem en deråbning. Intro-musikken over af atmosfærens, men under selve spillet er der ikke meget at lytte til - bortset fra nogle få sænklede effekter (ulvohl, dødsrållen mv.). Der er ikke noget revolutionerende ved dette rollespil - faktisk er det lidt simpelt. Men som intro dukket til gænnen er Lord of the Rings ikke nogen dårlig ide, hvis du altså kan leve med ovennævnte fejl. Det kan jeg.

Grafik 77%
Lyd 78%
Gameplay 72%

OVERALL

78%

COMMODORE 64

Tolkiens verden bliver 64-bitet livfyldt i de to gamle eventyrspil fra Melbourne House "The Hobbit" og "Lord of the Rings". Hvis teksteventyr ikke lige er sagen, så prøv i stedet "War in Middle Earth", et strategisk rollespil/warfare-programmeret af Maelstrom Games.

WHIRLWIND SNOOKER

Virgin

Snooker er en meget populær form for billard, hvor der er MANGE kugler, avancerede regler og sorte smokings som standardudstyr hos spillerne. Fænten af kuglerne er røde, sorte og brændte, og en enkelt er hvid. Nu gælder det om først at skyde en rød i hul, for derefter at skyde mod en af de brugede og derved score flere point i forhold til modstanderen. Ja, det var såmænd det hele, men det kan nu være temmeligt besværligt.

I spillet får man mulighed for at spille mod verdensberømte Jimmy White, der også har lagt navn til spillet. Ved hjælp af et parkoner, er det muligt at "dreje" billardbordet, så man ser det hele fra den vinkel, man gerne vil skyde i. Det er med andre ord lavet i en heftig 3-D, hvor især kuglerne udmærker sig ved at være noget nær geometrisk perfekte. Man kan zoome ind og zoomer ud, kigge med bag stødballen, og man kan følge kuglerne, når de skrunder hen over bordet og iomåbentlig rammer hullet. Der er også mulighed for at skrive den hvide kugle helt derud, hvor fysikkens regler bare er til for at skulle overtrædes, men glemmer man at indtaste koden, frembringer det rodet en lyd, der får hørene til at rejse sig på hænderne (du har faktisk nogle små, hvis du kigger efter!). Det er måske derfor, at der følger et kridt med i pakken!

Men hvorfor dog lave en snookersimulation? Sig ordet "snooker" og tænke på, hvor interesseret du ville være i det. Virgin har gjort et stort stykke arbejde, har lavet et godt spil med god grafik og en manual, der fortæller dig alt om spillets ophidsende historie. Og selvom du også har mulighed for at lave trickshots og at spille mod en kammerat, så er det begrænset med kun et spil i en billardsimulation - selvom den er nok så flot. Man begynder hurtigt at kede sig, med mindre man er aneckerfrak. Men det er du måske også?

Christian

AMIGA - Humor er der også blevet plads til. Se bare, hvordan den røde kugle rækker tungen ad dig!

AMIGA

Kr. 375

3D-enteksten er meget flot og hurtig, der er effekter i kuglerne, og hvis de får lov at ligge for længe på bordet, begynder de at række tungen og skubbe en masse. Cui! Lyden i et billardspil kræver ikke så meget, men det kendte "click" kugle møder kugle er da med, sammen med lidt publikumsreaktioner, hvis du spiller godt. Der er altså ikke noget teknisk galt, men det bliver hurtigt for ensformigt, da der simpelthen mangler variation.

Grafik	91%
Lyd	79%
Gameplay	72%
OVERALL	75%

OVERALL
75%

Commodore 64

Kommer ikke til 64'eren.

TERMINATOR 2 Ocean

Annie har det svært. Når han ikke er noget andet, er han hovedpersonen i et spil over en film (hvor han sjovt nok også er med!) og som regel et spil, der er lavet af Ocean.

Åh ja, de er nogle muntre svende, programmørerne hos Ocean, og til trods for, at Annie nu har medvirket i 4-5 spil, så er det ikke blevet til en eneste succes - snarere tværtimod. Predator og Total Recall var noget magt for slet ikke at tale om Red Heat, der var så tyndt, at slankemiddels-fabrikanten kunne hente ideer.

Terminator 2 er skåret over samme læst, som praktisk taget alle film-konverteringer siden Batman: Spillet består af flere forskellige baner, der alle skal gennemføres. Lød os tage dem i den forkerte rækkefølge:

8. Modstanderen er dræberrobotten T-1000 og dette er den tredje, sidste og sværeste tvækamp på næver og fædder. T-1000 har mere energi end nogensinde før. Til gengæld vil den skade, du nu forarsager på ham, være vedvarende. Står du ham ihjel nu (for tredje gang) starter spillet forfra.

7. Forinden har du været byttet i en hæsblesende jagt. I din lastbil skal du styre uden om nogle biler, mens du skyder på helikopteren med T-1000 i. Har du autofire, er det let.

6. Før det skal Annie imidlertid kæmpe sig igennem et SWAT-team, der ikke kan lide hans østrigske dialekt (forståeligt nok), og de skyder mod ham fra tre positioner - oppe, nede og midt for. Du skal nu sende en impuls fra din

hjerne til din joystickhånd, så du skyder det rigtige sted. Latterligt nemt.

5. Selvom det ikke krævede meget energi, så kunne du have opnået noget i denne anden bonuskæmpe, hvor du efter det kendte princip skal glide nogle brikker af Annes ansigt på plads. Har du gjort det den gang, gør du det aldrig forklert.

4. Men for at komme så langt, skulle du lige have banket T-1000 for anden gang. Præcis samme bane som level 1 - han er bare lidt sværere.

3. Energien har du fået fra denne, den flotteste bane, hvor du skal reparere Terminators hånd - ligesom senere lavet ud fra et princip, hvor du skal glide firkanter mellem hinanden. Det flotte er, at hans fingre begynder at bevæge sig, når du kommer nærmere løsningen.

2. Den første biljagt (der kommer en igen senere). Annie og Johnnie kører på en Harley foran en lastbil, og skal undgå at køre ind i forhindringer på vejen og blive kørt ned.

1. Vi slutter med at starte med den første kæmpesene. Man har først en pistol, men når den er brugt, må man i nærkamp med T-1000. Ikke særligt svært.

0. Fyr!

Christian



AMIGA - Allerede på første level bliver Annie konfunderet med den onde Terminator-robot.



AMIGA - Spillet's "million-scener" er meget stemningsfulde. Den animerede sevens midt i billedet er digitaliseret fra filmen.

AMIGA

Kr. 375

Faktisk er grafikken ret flot til tiden, med den perfekte hånd fra bane 3 som højdepunktet og nogle 2-skydeses sekvenser fra filmen, der har været en for gennem digt. Zeren. Termin er til tider ret god, ik' der lidt ille, men gennemgængende en god sprut, på højde med de andre. I troen viser også genial grafik, og der er flotte stils fra filmen. God liv-score. Skærmen. Lyden er skækket, mere aseri, men med en god info-motod og nogle gode lyd, når vides helt tilværelsen. Desværre er det for ensformigt. Tre baner ud af otte er kedelige kæmpesener. Og så er der ALT for nemt! Tre baner skulle jeg bruge for at komme igennem, og det var for mig til at spille det igen. Synd, for det var godt lud.

Grafik	91%
Lyd	79%
Gameplay	62%

OVERALL
62%

COMMODORE 64

Baner kr. 169, disk kr. 249, Commodore kr. 295

Ocean fortæller os for, at de udgiver så mange spil på Commodore. Terminator 2 er et godt eksempel på, hvad man kan opnå med sådan en plattestations - i mangel af en plattestations. Båndversionen af spillet svarer med en meget Multi-kødet. Hverken samlet i vejen for gennemført. Disket versionen er Okay, men var inde i de baner er absolut den bedste kvalitetsbetragtning. Grafikken er virkelig god, info-motoden er helt i top, og lydfilmen er også temmelig effektiv. Gameplayet fungerer bedre end i Amiga-udgaven, fordi sværhedsgraden er høj, og mere realistisk. Spillet kan ikke konkurrere med andre Ocean-licenser som Robocop og Batman, men hvis du vil prøve Terminator-spil, så play...

Grafik	90%
Lyd	82%
Gameplay	72%

OVERALL
71%

HUNTER

Activision

Jæger, Snigende som en forkælelse, Stille som de døde, Hurtig som vinden. Altid på sporet. Til lands, til vands og i luften. Hele tiden bag fjendens linjer. Og med tasken fyldt af ting, der siger bang!

Nej, indledningen er ikke hugget fra en B-film. Det kunne måske godt lyde sådan, men linjerne er kun ment som en beskrivelse af plottet i et spil, der hedder Hunter. Det udgives af Activision, og du er ved at læse anmeldelsen lige nu.

Hunter er et af de få actionspil, hvor det hverken drejer sig om at bevæge sig mod højre med skydeknappen i bund eller opad, ligeledes med selv de mest avancerede tekniske dip-pedutter og adskillige ting på 1000 forskellige måder.

Kodeordet er 3D, bare meget mere omfattende end det plejer at være. Handlingen ses hele tiden fra et sted lidt syd for din figurss position. Det er ikke muligt at ændre synsvinklen, men du kan zoom'e ud og ind for at få større eller mindre overblik.

Din figur er lavet i vektorgrafik, præcis som næsten alt andet i Hunter. Det ser lidt underligt ud i starten, men bare rolig: Han kan udrette mindst lige så meget som en rigtig spritte.

Sikkert endda mere. For han er udannet i Jægerkompset, og derfor kan han både svømme, betjene de fleste køretøjer, jonglere med selv de mest avancerede tekniske dip-pedutter og adskillige ting på 1000 forskellige måder.

Det er hans arbejde. En ukendt overordnet giver ham forskellige opgaver, og så tager han ud i verden og udfører dem. Ellers bliver han skudt.

Det bliver han sikkert alligevel ude i marken, men takket være en kunstigt forhøjet smertetærskel arbejder han trofast videre med selv flere kilo sprængstoffer i kroppen.

Der er tre forskellige missionsserier i Hunter, hver med eget landkort og særpræg. "Missions" er overskuelige destruktionsopgaver, og "Hunter" er mere avancerede missioner, hvor jægernes også skal snakke med folk og tænke selv. "Action" er lidt lige som "Missions", bare meget vilde-re. Her er der masser af mål i hver opgave, og så bestemmer du selv rækkefølgen.

Kernen i Hunter er transportsystemet. I teorien kan man godt gå og svømme sig til sejren, men det er både for langsomt og for farligt. Det gælder om at udnytte de forhanden-værende muligheder: En cykel, en kanobåd, en Jeep, en helikopter eller en windsurfer, og så går det meget nemmere. Indtil tanken er tom. Så skal du skaffe mere benzin, medmindre du hellere vil cykle. Hvis du altså kan finde en cykel...

Der er masser af huse rundt omkring, og i nogle af dem kan du være heldig at finde benzindunke eller lysbomber, der er gode om natten. Eller våben af varierende design. Eller nøgler og sikkerhedsnøgler.

Landskabet nulstilles ikke efter andet opgave, så den uforståelige jæger kan nemt skabe problemer for sig selv, hvis han fräser med benzinen og adskillige sine køretøjer. En gang adlagt: Væk for altid.

Af samme grund er det tit smart at neutralisere fjendtlige helikoptere fra landjorden, før man prøver at flyve forbi. Lidt kendskab til landkortet, intelligent brug af kortfunktionerne og lidt hjerte kan spare den modne jæger for mange problemer.

Der er ikke mange etiske regler i Hunter. Det giver minuspoints at skyde en tyr, men det er fuldt ud forsvareligt at køre en fjendtlig soldat ned med en 30 tons kampvogn. Eller bombe ham med 50 kilo plastisk sprængstof.

Et tank bære: Han kan ikke fikst hente en gemt position fra disketten, hvis han dør. Det kan du, og det gør det lidt lettere at overkomme de uhyggelige odds.

Jakob



AMIGA - Mission 5: Spræng kraftværket i luften. Du bestemmer selv hvordan?

FLAMES OF FREEDOM

Rainbird

Flames of Freedom er fortsættelsen til Midwinter. Det er en ny historie om kampen mod en grusom tyr. Efter at du og dine venner forlod den forfrosne ø og var flyttet til et tropeparadis, er i uheldigvis blevet indblandet i et nyt drama. Sahara-Imperiet, der udspringer fra Afrika, er ved at besætte alle nærme omkring dig, og du må hjælpe med at befri dem.

Til formålet har man uddannet nogle folk, og samlet dem i et elitekorps COBRA (Covert Operations BuReAU).



AMIGA - Du kan selv bestemme, hvordan din agent skal se ud. Som det fremgår er der noget for enhver (host!) smag...

Måske nok et lidt tyndt navn, men de er rå, muskuløse og har hår på brystet - selv kvindemel! Og så har de ingen cykel...

Når du har sammensat din person (selvfølgelig havde mine personer altid masser af sex appeal og charme) vil du opdage, at der i spillet er over tyve forskellige transportmidler: lige fra luftskibe, lastbiler, jetski til noget, der hedder flyvende ubåde - noget smart noget, der kan flyve hen over jorden eller igennem luften og havet...

For at befri en ø, må du altid løse en eller anden opgave. Den kan f.eks. bestå i at sprænge imperiets propaganda-radio i stykker (!) lytter til radio Frit Afrika - denne anmeldelse er en hyklens løgn, sat sammen af marxistiske kapitalister. *)

BOOOOO!

Måske får vi fred nu. Men du vil sjældent kunne gøre det alene, og er derfor nødt til at snakke med andre. Det går kort fortalt ud på, at man ser en person med udsvæter og blå bukser stå i landskabet, og du kan så snakke med ham/hende. Vil de ikke hjælpe dig, kan det blive nødvendigt at bestikke, true eller forføre dem først (kan kun gøres, hvis de er af modsat køn). Eller måske stiller de betingelser om, at du først skal skyde nogen andre eller springe noget stort i luften - og på den måde går det slag i slag. Du rejser rundt på øen, mens du bliver beskyttet af ty-



AMIGA - 3D grafikken er lavet efter samme princip som i det første Midwinter spil.

ve forskellige slags køretøjer, sniger dig afsted eller fræs-er på en motorcykel. Altsammen for at nå frem til de mennesker, der i værste fald forråder dig. I det tilfælde bliver du fængslet og skal undslippe - enten ved at banke din vagt, forføre hende eller ved at give hende penge. Alle vagter har deres eget mønster, men en gang ud af seks handler de stik modsat af hvad de plejer.

Det er altså meget formelt opbygget - men har i alle tilfælde bestemte muligheder, som enten virker eller ikke virker. Der er en vis risiko for at folk er forrædere, at de vil lade sig bestikke og så videre. Det var det første kritikpunkt.

Det andet er, at man hovedsageligt spiller på kortet. Hvis man er så dum at gå rundt i grafiklandskabet (udover at din person er svært at styre) - ja, så kunne du jo blive ramt. På kortet kan der ikke ske dig noget, og du er der med det samme.

Det tredje kritikpunkt er den ventetid der er, hver gang man vil udføre en funktion - først loades et passende stillbillede og (fortsættes på side 82)

AMIGA (1mb)

Kr. 449

Mest grafik er der ikke noget at sætte an i. Men mest imponerende er det, når man kan sætte sin persons udseende sammen. Jeg har rent faktisk lavet nogle, der både lignede John Lennon og Gorbatsjov! Og så 3D grafikken af imponerende hurtig, men der mangler variation og detaljer. Lyden består hovedsageligt af spændende musik og lidt lugtvejdder, der giver fornemmelse af at være i et tropenparadis. Spillet er (MESA) Alt man ikke får noget for pengene, ville være en fantastisk propaganda - men det er nok så enkelt og svært, at målgruppen vil være meget lille.

Grafik

Lyd

Gameplay

92%

82%

80%

OVERALL
80%

COMMODORE 64

Kommer ikke til G4'eren

Men trods fejlene er spillet ganske enestående. Problemerne fra Midwinter er blevet rettet, og der er masser af dybde - 1 mill kvadratkilometer er trods alt et rimeligt stort område. Spillet er meget atmosfærisk, men jeg havde nu godt set, at man havde droppet de kedelige kampscener og i stedet havde udviklet dialogerne lidt, så man ikke altid fik de samme kedelige svar.

("Du lytter til Radio Frit Afrika - opfordring til alle: Skyd den kyniske terrorist Christian Sparrevohn, der udgør en fare...")

Christian

VETO BOX

Jeg burde have vidst det. Jeg skulle aldrig have overladt det til Christian at anmelde dette spil. Tsk, tsk...

Sandheden er desværre, at fejlene fra det oprindelige Midwinter spil IKKE er blevet rettet. Tværtimod. Der er koblet ny grafik og nye gimmicks på, ja vist. Et godt eksempel er muligheden for selv at designe personernes udseende. Det er da meget nuttet, men det er ikke nok, når selve gameplayet lider af den samme grundlæggende fejl som 1'eren: Spil-området er alt for stort, og man kan bruge en evighed på at komme fra det ene sted til det andet.

Større er ikke nødvendigvis det samme som bedre. Min alternativ OVERALL karakter ligger på 67 procent.

Søren

AMIGA

Kr. 375

3D grafikken er god og hurtig, og der er mange lækre detaljer. Højene og de omkringliggende områder er bare to af dem. Dine opgaver bliver nemmere og mere varierede, og så er der selvfølgelig en god historie. Nogle af relationerne bliver forholdsvis meget uinteressante, og det kan måske blive lidt kedeligt i længden, men især "Action" opgaverne er virkelig hottede. Det kan enhver, der har prøvet at køre fra en aggressiv tank i en Jeep med garanti bekræftes. Det betyder også gameplayet, at missioner, plotter og så stor. Opgaverne kan løses på mange måder, og... (Lad os få nogle konkrete eksempler, lad)

Grafik

Lyd

Gameplay

92%

88%

86%

OVERALL
87%

COMMODORE 64

Kommer ikke til G4'eren

FUZZBALL System 3

Magi har altid fascineret dig, men evnerne har aldrig rigtig stået mål med interessen. Og en dag gik det galt... Du kludrede i det med en vigtig trylleformular, og i løbet af Ingen Tid blev din smukke midaldersborg oversvømmet med små, lodne væsener i afskens kulører - System 3 har valgt at kalde dem "Fuzzballs". Det var dog forfærdeligt, tænker du for dig selv. Men da du vil række ud efter tryllebogen for at læse efter en anti-fuzzball formular, kan du pludselig ikke finde dine arme. Besynderligt, tænker du, men det bliver værre endnu. For da du så vil gå hen foran spejlet, for at se hvad der er blevet af dine arme, går du en anden kritisk opdagelse: Du har heller ingen ben.

Ved nærmere eftersyn synes du også, at du er lidt mere lyseblå end sædvanligt. Og lidt flere kropshår har du da vist også fået... Langsomt går sandheden op for dig. Du er selv blevet til en fuzzball, og den eneste måde du kan ophæve forbandelsen på, er ved at hoppe gennem borgen og skyde alle de andre fuzzballs.

Som sagt så gjort, og det er der kommet et platformspil ud af. Udover at skyde fuzzballs skal du samle frugter og diamanter, inden tidsfristen løber ud. Hvis du er for langsom, bliver du angrebet af en flok flyvende monstre, men allerede her opdager du, at der er noget, der halter i dette spil. Ved at stå stille og holde skydekappen i bund kan du nemlig plaffe alle de flyvende monstre ned - en efter en. Sådan kan du blive ved så længe det skal være - du får point for det. En virkelig utilligelig programmerfejll!

Der er et par gode ideer i spillet. Når du skyder en fuzzball bliver den lavet om til en lille kugle, der hopper op og ned et par gange, hvorpå den bliver til en ny fuzzball - medmindre du da når at gå ind i den først. Den nye fuzzball har en anden farve, og er betydeligt mere aggressiv og farligere end den første. Til gengæld giver den flere point, når du skyder den, så det er altså et spørgsmål om satsning, hvor mange gange du vil skyde en fuzzball, før du går ind i den. Smart ide - dilemmaet mellem gambling og tryghed har altid været godt spilstof (jf. frugterne i Pacman og ufoen i Space Invaders).

Problemet er bare, at Fuzzball er alt for svært. Mange steder kræves der en helt utrolig præcision, og din timing skal være perfekt ned til brøkdelen af et sekund. Allerede på de første baner bliver man stillet over for en umenneskelig udfordring, og der går ikke lang tid, før man har lyst til at smide monitoren ud ad vinduet.

Grafikerens forsøg på at gøre spillet så nuttet som muligt, er blot med til at gøre det hele endnu mere provokerende. Der er en hårlin grænse mellem frustration og fængende udfordring i spil af denne type. Med Fuzzball har System 3 bevæget sig over på den forkerte side.

Søren

RISE OF THE DRAGON Electronic Arts

San Francisco, en nær fremtid...

Byen har ændret sig. Tredje Verdenskrig efterlod byen som rygende ruiner, smadret af den teknologi, der kun var skabt med dette destruktive formål for øje. Kun USA har bevaret lidt af sin magt, men advarselslyse har kastet landet ud i det rene anarki.

Og i San Francisco er det værst. Den kinesiske mafia forsøger at overtage magten i byen - med hjælp fra et orientalsk uhyre, der har ligget begravet i glemslen. Væsnet lever



AMIGA - "Pleasure Dome" er ikke noget sodavands-diskotek...

af sjæle og en lang række narkodomsdofre vidner om kinesernes planer. Det sidste var borgmesterens datter.

Her kommer du ind i billedet. Du er William Hunter, kendt som Blade Hunter, og spillet starter med, at du vågner op i din shavende lejlighed. Det er formiddag, og på video-telefonen er der indtalt en besked fra borgmesteren. Han bærer dig et billede af resterne af sin datter, og ved at søge ned i San Franciscos undergrund af småkriminelle, ludere og af-fonser, skal du optræde det djævelske homplot. Ingen ved hvor lang tid du har i dette grafiske adventure, der kører i real-time. Men du, kære læser, må hellere sætte en del tid af...

Lad os lave et eksperiment. Hold alle dine fingre frem.



AMIGA - Der er så meget stil over grafikken, at den (næsten) er værd at vente på.

Tæll dem. Hvis du får elleve har du talt forkert. Alle får 10? Godt. Det er det antal disketter, spillet ligger på!

Da jeg fandt ud af det, skyndte jeg mig at låne endnu et ekstradrev, men selv med tre drev er spillet uføleligt langsomt. De mange disketter gør, at det kan være svært at finde den rigtige. Dit bord bliver hurtigt overfyldt med save disketter, backups og de originale - med mindre du da har hårdisk, for så går det selv sagt en del hurtigere. Det er der desværre ikke ret mange der har - heller ikke jeg.

Faktisk er det virkelig synd, for atmosfæren og gameplayet er både fængende og fængsende. Og så hjælper det ikke så meget at styresystemet, hovedsageligt udført med en mus, virkelig fungerer efter hensigten og at transportsystemet med undergrundsbanen virker, at arcade-selvenerne er set værne og at plottet er fantasifuldt. Det udelægges altså, fordi det hele går så langsomt...

Christian

AMIGA (1mb)

Kr 595

Grafikken består mest af stilbilleder med få animationer. Snakker man med en person, krammer man et lille billedtæppe, og så ændrer det sin af-følge de ves ansigtsudtryk, når man kalder dem på noget. I enkelte fange kommer der selv sagt af billedet, der viser noget handling, men de fleste få angående 2-3 disketter. Til gengæld er der ufatteligt mange grafiske detaljer, og man bruger meget tid på kun at lugte på grafikken. Musik er der nok af. Den er dyster og passer rigtig meget godt til stemningen. Spillet er spændende og flot, men næsten uspilleligt.

Grafik	93%
Lyd	84%
Gameplay	20%

OVERALL
32%

COMMODORE 64

En ualmagende



AMIGA - Du styrer den lille lyseblå kugle i midten af billedet. Er du ikke nuttet?



AMIGA - Når tidsfristen udløber, angribes du af en skare forvildede monstre, men bare rolig... Hold skydekappen i bund og din score vil stige, uden du rører en finger!

AMIGA

Kr 375

Grafikken virker lidt gammeldags, og den er heller ikke helt så nuttet, som System 3 vil gøre den til. Spillet indeholder en del musik af rimelig kvalitet, men melodierne bliver ret hurtigt irriterende. Det samme kan siges om gameplayet. Det er simpelt, men for svært, og efter kort tid bliver man splittet imellem, om Fuzzball er mere frustrerende end det er nuttet.

Grafik	87%
Lyd	70%
Gameplay	65%

OVERALL
65%

COMMODORE 64

System 3 har ikke selv sagt noget om nogen C64 version, men det ville man gerne gerne ikke af Commodore 64'eren.

Så er den her!

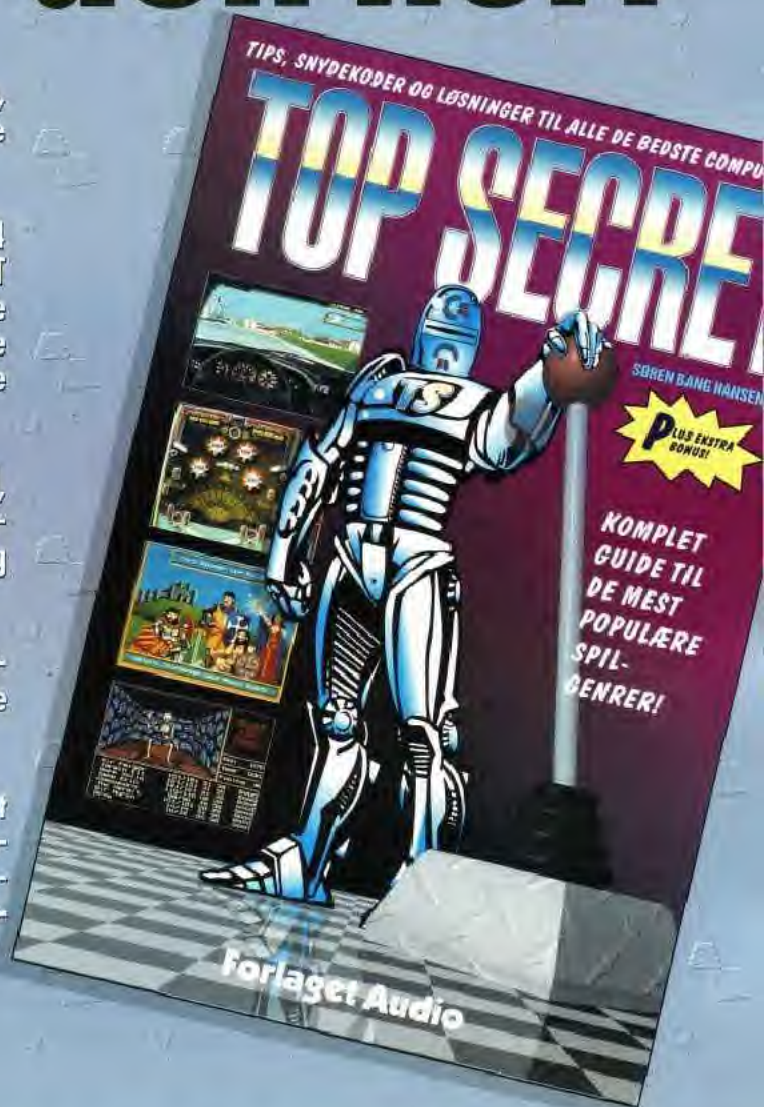
- Endelig er det muligt at købe bogen, som ingen computerfreak kan være foruden!

- Uanset om du har en Commodore 64 eller en Amiga, vil du i TOP SECRET finde en sand guldgrube af smarte tips, snydekoder og komplette løsninger til de sjoveste og sværeste spill!

- Bliv udødelig i dit favorit skyde-spil, løs alle gåderne i de svære eventyr-spil, slå alle highscores... denne bog gør det muligt!

- Som en ekstra bonus er der ovenikøbet en komplet introduktion til de mange forskellige spil-genrer.

- Bestil bogen allerede idag, ved at udfylde og indsende kuponen forinden - så sender vi et girokort til dig - og jo hurtigere du betaler, desto hurtigere har du bogen i hånden!



Bestillingskupon til "Top Secret":

JA TAK!

Selvfolgelig vil jeg have snyde-bogen!

Jeg bestiller _____ antal af TOP SECRET
148,50 inkl. porto, ialt kr. _____

Jeg vil gerne betale på følgende måde:

- ☐ I sender mig et girokort
- ☐ Jeg betaler beløbet på postkontoret,
Gironr. 971 16 00
(husk at skrive på girokortet, hvad du bestiller)
- ☐ Jeg vedlægger check stort
kr. _____
- ☐ Jeg betaler via mit dankort:

DANKORT, REG.NR. _____

KORT-NR.: _____

UDSTEDT D. / -19 _____

Underskrift: _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____

Modtageren
betaler portoen

1003

Forlaget Audio
St. Kongensgade 72
1045 København K



THUNDER-JAWS DOMARK

AMIGA Kr 375

Grafik og lyd er i orden, inden at være imponerende. Gameplayet bider bare ikke rigtig. Der er en vis undervandsrealisme i svømmesituationen, og den forstærker ikke spillet, selv når handlingen tydeligt indbefatter på baserne. Der går det undgåeligt svært at undvige skud og fysiske angreb, og sådan noget bliver man interesseret over efterhånden. Jeg gør i hvert fald.

Grafik	70%
Lyd	68%
Gameplay	58%

OVERALL
59%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Henselig grafik og detaljeret kolourskemaet af hvad der lades på, i denne version. Der er ingen lyd af bevægelse, og udfordring er den næsten ikke noget at. Jeg rydder de fem baser i andet forsøg. Gomez har abandonet ikke overblik koncentrationen til 8 bit. Hvis du får et godt ekstravæben, er du i praksis usårlig - også over for de store monstre for enden af baserne. Tre eksplosive skud er alt, hvad der skal til for at undgå de spillets sjoveste fiender. Begyndende actionspillere kan dog få lidt stov ud af Thunderjaws, men der er mange baser ligger i jorden. Du skal også vide, at Thunderjaws skal lades fra bånd eller diskette efter hver base.

Grafik	70%
Lyd	30%
Gameplay	53%

OVERALL
52%



AMIGA - Man skal meget langt hen i spillet, før grafikken begynder at blive blot en anelse interessant.

hendes plan om at overtage verden glipper.

Millar og Gomez er uhjælpeligt seje til at dykke og skyde samtidig, men de tænker ikke så godt. De ved ikke



AMIGA - Undervands-effekten er da meget flot, men det er svært at bevæge sig præcist.

rigtig, hvilken havbase Madame Q befinder sig på, så de beslutter sig for at addelegge alle dem, der står i telefonbogen.

Først løjer Millar og Gomez en helt speciel, lydless, pejleri og sej undervandsbåd. Den er programmeret til at sejle de to blodbrødre (for det er de selvfølgelig) til et helt almindeligt stykke havbund præcis tre kilometer fra en af baserne.

Så svømmer Millar og Gomez resten af vejen mod højre, mens de skyder og samler ekstravæben op. Der er både flammekastere, maskinpistoler og harpungeværer, og de ligger bare på bunden, helt umotiveret.

Når de kommer til basen, skyder de porten op og går indfor. Millar og Gomez skyder og går mod højre og samler ekstravæben op, indtil der kommer et stort monster, der betyder, at der ikke er mere base, og at Madame Q er et helt andet sted. Derfor skyder Millar og Gomez til slut monstret.

I de baser, der er i 3.6 bit, hænger der nogle gidsler på væggen. De ligner nogen fra et smudsigt magasin, og når Millar og Gomez befrier dem, opfører de sig også sådan...

Millar og Gomez' opgave er meget farlig, og derfor har de flere liv hver. De har også et harpungevær med uendelige skud, og så kan de hoppe unaturligt højt, hvis de gider.

Sammenfatning: Thunderjaws har alt det, der skal til for at lave et rigtig actionbrag. Læs i kasserne om krudtet fænger.

Jakob

FINAL BLOW STORM

Må jeg præsentere - aftenens hovedkamp. Den skal stå mellem udfordrer, i det røde ringhjørne, 12 kampe, ingen seire. Final Blow, det nye boksepl. Og i det røde hjørne, med de spinkle overarme, mesteren, vores allesammens Ejnar, med Christian Sparrevohn som sekundant. Fight!

Jeg har aldrig rigtig kunnet forstå, hvorfor boksnings skulle være interessant - og jeg har heller aldrig forstået, hvorfor boksepl aldrig er sjove. Faktisk keder de mig. Og når jeg keder mig, bliver jeg sur. Og så får jeg lyst til at BANKE programmerne...

I Final Blow kan du vælge mellem 10 forskellige bokser med så fantastisk navn som Demon Dave og Detroit Kid - Wow, det må have været svært at finde på. Du kan enten bokse i en turnering, eller lade alle bokserne møde hinanden i en slags liga, hvor kun den bedste vinder. Desuden kan du træne mod de andre, og indstille, hvor lang kamp skal være, eller om du vil spille mod en levende modstander.

(... Og stakkels Ejnar bliver kæmpet ind i tovene med et par hårde argumenter fra Final Blow - Sparrevohn hvisker noget ind i øret på ham.)

Det kan siges kort: Dette spil er

dårligt! For det første har du næsten ingen mulighed for at time dine slag - alt er for rodet. Dernæst kræver det ingen energi at slå i modstanders boks - så man skal bare holde fireknappen i bund. På samme måde er der intet formål med at blokere.

(... Ejnar kontrabokser. Er det et smil vi kan se på hans sprukne overlæber - ja, nu ser vi et glimt af det overblik, der gør enhver tandbeskytter ubrugelig...)

Værst er det nu med sværhedsgraden. Du kan selv vælge hvem af de ti bokser, du vil bruge - og han starter så lidt svagt. Efterhånden som han bokser mere, bliver han bedre - og det er vel rimeligt nok. Men problemet er, at han for

hver kamp bliver så meget bedre, at modstanderne bliver lettere og lettere! Kampen programmeringsfejl!

(... Og Ejnar krydser flint, har trængt Final Blow ind i ringhjørnet, hooker med venstre gummiarm og DER! Final Blow er i nettet, ringdommeren tæller ...9 ...10! Og Ejnar smiler skælet til fotografen - endnu engang har han overrasket).

Sparrevohn smiler også - og finder et klistermærke med Ejnar portræt frem...



AMIGA - Bokseplillet der blev knock-out i første runde. Ejnar rules OK!

AMIGA

Kr 375

Grafikken er acceptabel med store figurer og en ring, dommer, der hopper rundt og råber sjove lyde. Der er også lidt musik i starten, men den er virkelig ringe. Producenten har også "glæde" at skrive i manualen, hvordan man kaller menu skærmen frem - jeg fandt den aldrig. Men spillet fungerer fint. Jeg i første for sig...

Grafik	72%
Lyd	56%
Gameplay	9%

OVERALL
17%

COMMODORE 64

Bånd kr 168, Disk kr 249

Den positive overraskelse er, at producenten har tilføjet optionskærm. Den dårlige overraskelse er spillet. Figurerne er godt nok store, men de er så sammen af meget få oplysninger, og det er helt tydeligt, at der ikke er skudt et nyt hoved på - kroppen er ganske ens. Der er et par "sampled" stemmer, men ingen tale, ingen udfordringer, ingen ting...

Grafik	69%
Lyd	45%
Gameplay	19%

OVERALL
17%

RULES OF ENGAGEMENT MINDCRAFT

Der hviler et stort ansvar på en flådekommandør. Han skal styre sit eget skib og give detaljerede ordre til resten af flåden. Han skal tage højde for sine underordnede kaptajners evner og moral, når han delegerer opgaver ud. Og han skal kunne reagere hurtigt, for ellers når fjenden bare at flygte, før han får fyret kanonen af.

I Rules of Engagement er den effektive skudvidde på cirka 550.000 kilometer, så man skal langt væk, hvis man vil være i sikkerhed. Rules of Engagement er et taktisk rumspil, og handlingen foregår ude i rummet.

Når du har designet din flådekommandør og valgt et pænt korpus til ham eller hende, bestemmer du dig for en af de 21 uafhængige missioner og går i gang. Efter at have lavet en kande kaffe til lyden af diskettedrevets summen, vel at mærke...

Rules of Engagement er ret kompliceret, men designet er logisk, og hvis man kører den vedlagte træningsmission igennem med de 200 manualsider knuget tæt til kroppen, er man godt med. Alt kontrolleres med mus eller tastaturkommander på en meget stilet men ikke specielt smuk brugerflade, der består af fire forskellige hovedskærme. På den ene ordnes navigationen og på den anden kommunikation med andre skibe. Tredie skærm sørger for aflyring af våben, mens du på den sidste kan hente oplysninger om dine underordnede, missionens overordnede mål og dine fjender.

Missionerne i Rules of Engagement er ikke just frædsrejser. En ordre om at ødelægge 70% af en fremmed angrebsflåde og indtage en vigtig udpost er ikke hyggelig, heller ikke selv om man har otte skibe i varierende størrelse at sætte ind.

Heldigvis er der tre sværhedsgrader at spille på, og på den første uddeler fjenden kun halv skade, mens du ikke kan ramme ved siden af.

Afstandene er store i rummet, og selv om rumskibene er hurtige, kommer de ikke over lyshastigheden. Derfor er det godt i den indbyggede tidskala, der gør det muligt at køre spillet med op til 32 gange normal hastighed. Tidskompressionen er også god, hvis man venter på vigtige beskeder fra andre fartøjer. Sådan nogle sendes via radiobølger, og det kan godt tage tid, hvis man hænger i hver sin ende af et solsystem. Måske endda tre-fire timer. Hver vej!

Jakob

AMIGA (1MB)

Kr 375

(evt. harddisk)

Det grafiske layout er finkest, effektivt og stilet, men ikke imponerende flot. Lyden er lidt begrænset, men af tekniske årsager. Der er masser af underholdning i Rules of Engagement, og hvis du bliver rigtig selv, kan du også designe dine egne missioner og ændre i de eksisterende. Menuerne er lidt uoverskuelige ved første øjekast, men man lærer hurtigt at betjene dem rigtig, til dels hjulpet af den glimrende manual. Harddisk er en god idé. Rules of Engagement er nemlig et rigtig "tyggespil".

Grafik: 73%
Lyd: 74%
Gameplay: 85%

OVERALL
82%

COMMODORE 64

Rules of Engagement udkommer ikke til Commodore 64.



AMIGA - Det ser indviklet ud, men allé er så logisk opbygget, at man lynhurtigt lærer, hvordan det hele hænger sammen.

DEATH KNIGHTS OF KRYNN SSI

... Og sådan gik det til, at vor helte og befriere med stort mod og ufattelig snuheid sendte Myrtani, Takhis' ypperstepræst, i døden og genoprettede fred og tryghed over hele kontinentet.

Lad os udbringe en skål for disse... For disse 'Champions of Krynn'!

Historiefortælleren klagede sig hurtigt omkring på pladsen for at sikre sig, at han havde publikum med sig, før han triumferende hævde sit glas mod en gruppe af seks personer, der stod lidt for sig selv og gjorde deres bedste for at optræde så korrekt som muligt. De var efterhånden lidt trætte af at blive hyldet den ene gang efter den anden, men i dag var noget ganske særligt.

Her på den store plads i Gargath-udposten, på etårsdagen for Myrtanis død, blev de seks grebet af et sæt opkug af følelser. Glæde over at være sluppet igennem de krævede uger med fængslen og fornuften i behold. Håb for fremtiden. Sorg over atter at skulle mindes den gode Sir Karl, der tidligere ledede Gargath-udposten, men faldt i et af de sidste store slag.

Der hvilede en sjovt højtidelig stemning over pladsen, men den

blev lidt ødelagt, da Sir Karl dukkede op. Med venner.

Historiefortælleren så dem først. Han råbte et eller andet, sprang klundet ned fra scenen og gemte sig bag nogle tønder. En stor del af tilhørerne fulgte hans eksempel og flygtede skrigende i alle mulige retninger. Pladsen var næsten tom, da Sir Karl tvang sit ridedyr ned over pladsen. Kun de seks personer, historiefortælleren havde kaldt helte, og 5-10 solamniske riddere fik lejlighed til at se Sir Karl helt tæt på. Han var død, det var der ingen tvivl om, men han var også levende. Stanken rev i næseborerne og fik mavemusklernes til at rulle sig sammen i en knude. Lyden af metal mod metal og metal mod knogle forkyndte, at endnu et SSI-rollespil var udkommet...

Det er det andet Dragonlance-spil, og det er naturligvis muligt at overføre sine karakterer fra Champions of Krynn til Death Knights of Krynn. Og de beholder alle deres objekter og alle deres penge.

Spilsystemet er næsten som det plejer at være. Nuanceret og logisk opbygget. Et par grafiske detaljer er blevet forbedret, og en enkelt bug er rettet, men manualænsning er absolut nødvendig, hvis du har spillet SSI-rollespil før. Plottet lever også op til sædvanlig SSI-standard, og som titlen mere end antyder, er der lagt op til masser af klamme konfrontationer med den slags individer, der kan trække huden af i strimler og gemme ting i brystkassen. Det er tit banket ind i et SSI-spil, og Death Knights of Krynn er ingen undtagelse. Volden koordineres præcis som den plejer med et godt styresystem, og en del af modstan-

deme er stadig lidt for unintelligente.

Death Knights of Krynn indeholder ikke noget decideret nyt. Spillet er bare endnu en portion af det mirakelbryg, SSI har købt titler på de sidste mange år. Smagen og lugten varierer, men næringsværdien er den samme. Heldigvis!

Jakob

AMIGA (1MB)

Kr 375

(evt. harddisk)

Grafik som den plejer at være. Lyd som den plejer at være. Gameplay som det plejer at være. OVERALL som den plejer at være... Alle fans af Champions of Krynn kan godt gå i butikkerne efter Death Knights of Krynn. Interesserede lybygyndere bedes spørge efter førstnævnte, for selv om man godt kan kreere nye karakterer, er det rart at starte fra bunden. Det er også nemmere at finde ud af.

Grafik: 78%
Lyd: 68%
Gameplay: 93%

OVERALL
89%

Commodore 64

Det krynn ske dudsiddere rider allerede på denne computer...



AMIGA - Kampsystemet er det sædvanlige, monstrene er nye.



AIR COMBAT ACES - AMIGA

Ubi Soft
Kr 375

Her er en opsamling med tre ældre flysimulatorer: Gunship (Microprose), Falcon (Spectrum Holobyte) og Fighter Bomber (Activision).

Gunship er absolut det svageste spil i pakken. Det er



en helikopter simulator, og i modsætning til C64-versionen virker spillet håbløst forældet - specielt i disse Thunderhawk-tider. Grafikken er langsom og tilfører ordet "ensformig" en helt ny mening. Nok en af de mest skuffende Microprose-udgivelser til dato.

Falcon er til gengæld en klassiker - spillet har modtaget flere hæderspriser end nogen anden flysimulator, i grunden er denne status lidt ufortjent, for grafikken er ikke noget særligt, og der er en irriterende tendens til overstyring, hvilket går hårdt ud over spillers "feel". Til gengæld er det ret autentisk. Instrumenterne er efter sigende en tro kopi af dem, der sidder i et rigtig F-16 fly.

Fighter Bomber er nok det mindst realistiske af de tre spil, men det er til gengæld også det sjoveste: Du kan vælge mellem en lang række fly, og den grafiske præsentation er i top. Gameplayet er ret arcade-præget, selvom grafikken ikke er specielt hurtig. Og det er netop gameplayet, der giver Fighter Bomber op over gennemsnittet.

Allt i alt en udmærket pakke til prisen, selvom jeg nok havde foretrukket Interceptor eller F16 Combat Pilot i stedet for Gunship og Falcon.

OVERALL 72%

MULTIMIX 3 - C64

Klex

Udvalgt kr 69

På denne side anmelder vi bl.a. budget-spil og opsamlinger, men med dette spil kan vi tilføje en ny kategori: "Budget-opsamlinger". For trods den lave pris ligger der faktisk tre spil på denne kassette.

Her skal det dog straks tilføjes, at de to af dem - Street Fighter og 1943 - rent ud sagt er elendige. Street Fighter er et miserabelt banko-spil med miserabelt lego-grafik og et endnu værre gameplay. 1943 er en anelse bedre. En anelse... Det er et lodret shoot'ëm up, som lige kan gå an de første par gange man spiller. Men så bliver det også for let og for ensformigt.

Det tredje spil i denne mini-opsamling hæver sig milevidt over 1943 og Street Fighter. Det er Bionic Commando, og spillet er et af de bedste platformspil, der nogensinde er lavet til C64'en. Du løber rundt på nogle platform-baner, der vrirler med fjender som skyder og kaster granater efter dig. Du kan selvfølgelig skyde tilbage, men du har også en anden trumf i baghånden - bogstaveligt talt. Din ene hånd er nemlig lavet af metal, og den kan

skydes ud og gribe fat i andre platforme, som du så kan svinge dig op på. Denne akrobatik går legende let, for kontrollen med din figur er virkelig god. Gameplayet er lynhurtigt og meget fængende.

Det er altså det ene spil, der er skyld i den høje karakter, så egentlig kunne du lige så godt købe den budget-version af Bionic Commando, der i nogen tid har været på markedet. Men selvom der her følger lidt ekstra regelse med på håndet, så er det absolut pengene værd!

OVERALL 91%

STUNT CAR RACER - AMIGA

Klex

Kr 129

Racerspil har altid været populær underholdning, men her er et, der skiller sig ud fra mængden. Man kunne næsten sige, at Stunt Car Racer er lige så meget flysimulator som det er bilsplil, for du tilbringer faktisk en meget stor del af tiden i luften!

I stedet for den sædvanlige asfalt-bane, kører du nemlig rundt på nogle ramper, der er fyldt med dramatiske hop og sving. Og der er langt ned! Hvis du styrer, bliver du højet op af en kran, men hermed mister du værdifulde sekunder, som den computerstyrede modstander kan udnytte til at komme endnu længere foran. Stunt Car er desuden et af de få spil, der understøtter multiplayer-kabel, så to personer kan slutte deres Amiga'er sammen og spille mod hinanden. En ret ultimativ oplevelse, skulle jeg hilse og sige.

Spillet byder på en helt unik udnyttelse af udflydt 3D vektorgrafik, som giver en enestående fornemmelse af fart og action. Denne stemning understøttes af en virkelig udmærket motorlyd. Hvis du har prøvet den store rullebane i Twinkl, ved du hvad du går ind til...

OVERALL 92%

SUPER SIM PACK - C64/AMIGA

U.S. Gold

Bundt kr 249, Uvalgt kr 295, Amiga Kr 375

"4 Fantastiske simulationer i en pakke" skriver U.S. Gold i reklamen for denne opsamling. De burde have skrevet: "1 god simulation og 3 flasko-spil i en pakke". Flasko-spillene er: Crazy Cars II (Titus), International 3D Tennis (Palace) og Italy 1990 (U.S. Gold). Den gode simulation er Airborne Ranger (Microprose).

Crazy Cars II er et bilsplil, der er lige så elendigt som sin forgænger - noget af en præstation. Grafikken er ok, men styringen (og dermed gameplayet) tangerer det umulige. International 3D Tennis er en ret bizar game tennis. Som titlen antyder er grafikken lavet som 3D wire-frame, hvilket betyder at spillerne ligner små tændstiksmænd. Det er en grafik-form, der slet ikke klæder et spil af denne



type, og gameplayet kan ikke hamle op med de andre (2D) tennisplil på markedet. Italy 90 er et fodboldspil, som U.S. Gold udgav i anledning af forrige års VM i fodbold. Der er mange valgmuligheder, og grafikken er ikke værre, men gameplayet ligger milevidt under Kick Off standard.

Før vi nu bliver alt for deprimerede, må vi hellere kaste et blik på det fjerde spil i denne opsamling: Airborne Ranger. Det er et ret atypisk Microprose spil, eftersom det er ret action-præget. Du styrer en enlig faldskærms-soldat, der skal udføre forskellige missioner bag fjendens linjer. Der er en fantastisk "røvere og soldater" stemning over gameplayet, når man kravler gennem skyttegrave, sniger sig langs bygninger og overrasker fjendens tropper med et pludseligt bagholdsangreb. Specielt C64-versionen er en virkelig god fusion af taktiske overvejelser og rå action.

Så vidt vi ved, er Airborne Ranger ikke med i andre opsamlinger, og vi har heller ikke hørt om nogen budget-version. Da de andre spil i denne pakke er så elendige, må man - prisen taget i betragtning - nærmest karakterisere dette som en ny fuldprijs-udgave af Airborne Ranger. Og så godt er spillet nu heller ikke...

OVERALL 71%

SHADOW OF THE BEAST - AMIGA

Sizzlers

Kr 129

Dette spil vakte enorm opmærksomhed, da det kom frem, og set ud fra et rent teknisk synspunkt er Shadow of the Beast da også lidt af en milepæl. Men midt i virakken var der mange, der "glemte" at lægge mærke til gameplayet. Det er nemlig ikke særligt godt.

Psygnosis betegner spillet som et arcade adventure, og der er da også en del puzzles. Men det meste af tiden går nu med at banke de fjender, som dukker op i faste mønstre på bestemte steder og tidspunkter. Og med et yderst begrænset udbud af kamp-træk, bliver det nødvendigvis ensformigt efter ret kort tid.

Men grafikken er virkelig flot med store, eksotiske figurer og en flot baggrund, der scroller i flere lag. Endnu bedre er lyden: Musikken er klokke rent samlet og er ganske enkelt noget af det mest imponerende, der endnu er komponeret til Amiga'en.

Hvis du lægger stor vægt på grafik og lyd, og ikke har set dette spil før, er denne version pengene værd (du får heller ikke længere nogen tæhrt med, men det kunne man vel heller ikke forvente?). Hvis gameplay er din første prioritet, så glem det.

Men en flot demo, det er det nu...

OVERALL 70%

THE IMMORTAL - AMIGA

Star Performers

Kr 169

The Immortal er en flot blanding af rollespil, arcade adventure og action. Det er kun et år siden, spillet kom frem, og dengang blev det rost til skyerne i alverdens computerblade. Nu koster det under det halve, og så kan du sikkert godt regne ud, hvor det bærer hen ad...

Handlingen ses skråt oppefra. Du styrer en troldmand gennem en række mystiske huler, der vrirler med monstre, skatte, fælder og andet godt. Magi spiller en stor rolle, og selvom gameplayet er ret koncentreret om kamo, bliver det ikke ensformigt. Det sætter grafikken for.

Den er nemlig noget af det flotteste, der er set i et spil af denne type. Animationerne er utroligt bløde og naturlige - i klasse med f.eks. Battle Chess og Prince of Persia. Mågt, meget flot.

OVERALL 90%

POPULOUS - AMIGA

Star Performers

Kr 169

Endnu et spil fra Electronic Arts' nye budget-label. Og ikke bare et hvilket som helst spil, men derimod en vaskvægt "trend-sætter"...

Hvis du har nydt Megalomania, Utopia eller Powermonsters, så er her chancen for at prøve kræfter med det spil, der startede helebøjen af "gude-spil".

Du er gud for et lille folkslag, og det er din opgave at støtte de stakkels mennesker, så de får fremgang og til sidst kan udradere et andet folkslag, der bekender sig til en anden gud (vantrø hænging!). Du kan f.eks. udrømme bjerglandskaber, så arealet bliver mere velegnet til bebyggelse, eller du kan sende jordskælv og andre katastrofer ned over hovedet på fjenderne i den anden lej.

Spillet kan fungere med multi-player kabel, så hvis du bor i nærheden af en anden Amiga-ejer, kan i slutte jeres computere sammen og konkurrere om, hvem der er den bedste gud.

Et (dengang) fantastisk originalt koncept, som - trods enkelte fejl og mangler i gameplayet - må betegnes som et "must" til prisen.

OVERALL 92%

MULTIEVOLUTION

Arbejd professionelt med din computer

!Verdensnyhed!

Evolution blev oprindeligt bygget til, at være den hurtigste controller i verden. I den nye superhurtige MultiEvolution kombineres hastigheden med den ultimative Ram-løsning, og sikrer dig dermed den hurtigste og mest fremtidssikrede løsning til din A500. Op til 8 MB Ram kan indbygges i controlleren, og er dette ikke nok, kan du v.h.a. Virtual Memory systemet udnytte din harddisk som Ram. Denne metode giver mulighed for op til 100 MB Ram.



MultiEvolution. Verdens hurtigste harddisk

Det nytter ikke noget, at have den hurtigste controller, hvis man ikke har en harddisk der kan følge med. Derfor bruges der kun de nye Quantum LPS kvalitetsdrev i MultiEvolution. Med Quantum LPS drev opnås således ved læsning 980 kB/s, og ved skrivning 900 kB/s med standard Amiga. Med acceleratorkort kan der opnås endnu større hastigheder, over 2.1 MB/s med 68020/30 Processor.

Lavt støjniveau

Brugen af de nye Quantum LPS har endnu en fordel: De forbruger meget lidt strøm, kun 0.2 Ampere. Derfor er det ikke nødvendigt med en ekstern strømforsyning. Harddisken bliver forsynet fra din A500. Derved undgås også den traditionelle ventilatorstøj.

Ramudvidelsen

Op til 8 MB Ram kan indbygges i controlleren, udvides nemt v.h.a. de nye SIP-moduler.

Flot og smart slim line design:

Den ekstremt lille MultiEvolution (20 cm x 10 cm x 5 cm) sikrer dig, at du nemt og ugenert kan bruge din computer.

Virtual Memory:

Som noget helt nyt, er der med MultiEvolution's Virtual Memory System ubegrænsede muligheder for, hvor meget ram du kan have i din A500. Virtual Memory er en teknik, hvor man udnytter en del af harddisken som Ram. Systemet fungerer på den måde, at man bruger en del af den rigtige Ram som mellemled mellem CPU og harddisk. Når man bruger en adresse, der ligger på harddisken (Virtual Ram), så flyttes den blok, der indeholder den efterspurgte adresse, ind i den rigtige Ram. Når man på et tidspunkt skal bruge en adresse, der ikke ligger i den indlæste blok, så skrives blokken tilbage til harddisken igen, og en ny blok indlæses. På denne måde er det muligt, at have f.eks. 100 MB Ram til rådighed. For at styre denne proces, er det nødvendigt med en MMU (Memory Management Unit), som sidder på de fleste acceleratorkort.

**DANSK
MANUAL**



Extern SCSI Port tillader let tilslutning af op til 6 ekstra enheder på SCSI bussen (Tape Streamer, Optisk pladelaager, SyQuest m.m.).

Sokler til 1-8 MB Ram, nemt at installere v.h.a. SIP-moduler. 52 eller 105 MB Quantum LPS kvalitetsdrev, sikrer en pålidelig løsning.

MultiEvolution's ROM-SCSI-Driver.

86 pinet Tilslutningsport til Amiga'ens Ekspansionsport.

AutoBoot ROM, MultiEvolution autobooter under kiksstart 1.2, 1.3 og 2.0. 52 MB Quantum LPS

MultiEvolution m. 52 MB LPS HD:

Normalpris

Kr. 6,995,-

Intro-Rabat

Kr. 2.000,-

Introduktionspris

Kun Kr. 4.995,-

EVOLUTION Danmark

For mere information eller nærmeste forhandler

Tlf 31 79 09 96 * Fax 31 79 03 50

Forhandlere er velkomne



Vinteren byder på masser af nye spil, fordi spillfirmaerne nu udgiver alle de spil, der ikke nåede julehandelen. Vi checker de nyeste titler...

REALMS

Her er det seneste udspil i den nye bølge af "gude-spil". Spillet udgives af Virgin, og i pressemeddelelsen insisterer de på, at det ikke er inspireret af Populous, Powermonger, Utopia, Megalomania... og hvad de ellers hedder. Dette spil blev designet helt tilbage i 1985 af selveste Steve Turner, der er chef for det særdeles velstimerede udviklingsfirma Craftgold. Først nu er det blevet teknisk muligt at realisere Steves ide, hedder det i pressemeddelelsen.

Ligesom i Megalomania er der lagt meget stor vægt på, at spillet skal være så lettilgængeligt, at

der sig i klippelandskab eller på de vidstrakte stepper. Der er meget at tage højde for i dette spil, som også byder på flot grafik og et ægte soundtrack, der ændrer sig i takt med, at spillet udvikler sig.

Ifølge den oprindelige plan skulle dette Amiga-spil have været udgivet allerede i september, men vi har da lov at håbe, at det snart dukker op...



APOCALYPSE

Hvis du er gammel i gårde, husker du sikkert et gammelt C64-spil ved navn Choplifter. I denne action-klassiker fra amerikanske Brøderbund Software, styrede du en helikopter frem og tilbage på et vandret scrollende spilområde. Din opgave bestod i at redde en række gidsler, som var stuvet sammen i nogle fjendtlige baser.

Nu er der godt nyt til alle de Choplifter-fans, der i mellemtiden har fået en Amiga. ImageWorks (Mirrorsoft) har givet spillet en gevaldigt ansigtsløftning, og resultatet bliver nu udgivet under navnet Apocalypse - sikkert inspireret af Kubricks storslåede krigsfilm "Apocalypse Now", der ligesom spillet foregår under Vietnamkrigen.

At dømme efter beskrivelsen er gameplayet en tro kopi af Choplifter (selv det blafrende "Stars and Stripes" er med!), hvilket ImageWorks nok burde have taget konsekvensen af ved at kreditere Brøderbund, men okay... Efterligning eller ej, spillet ser blændende godt ud! Både din helikopter og fjendens tanks er meget store og detaljerede, og der er mange flotte effekter såsom vandfald mv. Du har også fået flere våben til din rådighed. Blandt andet kan du hædle napalm ned over dine fjender...



alle og enhver kan sætte sig ned og spille det. Spillet simulerer en fantasi-verden, hvor du konkurrerer med op til 16 computer-spillere om herredømmet. Har du det nødvendige overblik til at udnytte dine ressourcer (mænd og penge) sådan, at din befolkning bliver modstandsdygtig mod naturkatastrofer og pest-epidemier? For slet ikke at tale om militære angreb fra dine fjender!...

Spillet verden indeholder fem forskellige terræn-typer, og specielt i kamp-scenerne spiller det en stor rolle, om dine tropper befin-



ANOTHER WORLD

Delphine Software - dem med de populære "Cinématique" eventyr (Future Wars, Operation Stealth, Cruise for a Corpse) - har travlt for tiden. Hvis du er fast læser af Games Preview, ved du, at U.S. Gold har hyret dem til at programmere adventure-udgaven af "The Godfather", men det har ikke afholdt det franske programteam fra at kaste sig over endnu et spændende projekt.

Another World er designet af Eric Chahi, der også var en af mænderne bag Future Wars - spillet, der startede det hele. Men der er sket meget, siden Cinématique systemet først så dagens lys. Det meste af grafikken er nu lavet som udfyldt vektor-grafik, og det betyder, at det nu er muligt at lave film-lignende effekter, som ikke kunne lade sig gøre med det gamle system. For eksempel kan "kameraet" panorere rundt i 3D landskabet, der kan zoomes ind på figurerne, og der er sågar mulighed for ultra-nærbilleder af "skuespillerne". Lyder det som science fiction? Det er det ikke.

Det er historien til gengæld. Den omhandler en ung videnskabsmand, som pludselig kastes ud i et færdigt, fremmedartet univers, da et af hans atom-eksperimentet slår fejl. Om han slipper levende tilbage til den normale verden er op til dig.

Det er U.S. Gold der udgiver spillet, og efter planen skulle det være ude til Amiga, når du læser dette.

Hvorvidt det, som i Choplifter, er muligt at skyde gidslerne (og kvase dem ved at lande på dem!), vides ikke, men hvis gameplayet i Apocalypse ellers kan handle op med det i Choplifter, er der god grund til at glæde sig!

ImageWorks udgiver spillet til Amiga i løbet af vinteren.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

I USA er de helt vilde med Star Trek - den marathon-agtige science-fiction historie, der allerede er blevet omsat til adskillige film, tv-serier, legetøj, plakater osv. (reklame-hysteriet er vistnok kun

overgået af Turtles). Det er nu 25 år siden, fænomenet startede, og sådan et jubilæum skal naturligvis fejres...

Electronic Arts udgiver derfor et spil, der vækker Kirk, Scotty, Sulu, og hvad de ellers hedder, til live på din computerskærm. Udgangspunktet er kommandobroen på det berømte rumskib U.S.S. Enterprise, hvorfra du kan give dig i kast med 14 forskellige missioner, som bringer dig vidt omkring i universet.

Gameplayet byder både på strategi og action - sidstnævnte kommer f.eks. til udtryk, når du udkæmper "dogfights" med



PARASOL STARS

Nu kommer den - fortsættelsen til to af de mest spilbare computerspil, der endnu er lavet. Det startede med Bubble Bobble, fortsatte med Rainbow Islands, og netop nu sidder Ocean's programmører altså og koder løs på seriens tredje spil, der kommer til at hedde Parasol Stars. Som titlen antyder, er de gamle våben (henholdsvis bobler og regnbuer) nu blevet afløst af små parasoller, som Rainbow Islands' to dynamiske drenge-stjerner, Bub og Bob, bruger til at

forsvare sig mod de mange fjender, der ligesom i de forrige spil er så nuttede, at det er svært at blive rigtigt bange for dem. Parasollerne kan også bruges til at dæmpe faldet, når de springer ned fra højthængende platforme.

En anden nyskabelse er, at skærmen scroller horisontalt i modsætning til Rainbow Islands, der som bekendt var en meget lodret affære. Ellers er der ikke rykket meget ved gameplayet. Som så sædvanlig hopper du rundt fra platform til platform, mens du prøver at undgå de farvestrålende fjender og indsamler de lækre frugter, som en eller anden har ladet ligge og flyde.

Ocean udgiver Amiga-versionen sidst på vinteren, og for en gangs skyld er der også begrundet håb om en C64-version.

CAPTAIN PLANET

En ny superhelt har taget hele verden med storm, og truer nu med at drive Ninja-padderne tilbage til kloakkerne (vi ønsker ham held og lykke!). Hans navn er Captain Planet, og han adskiller sig fra alle andre superhelte ved, at han har alle de rigtige meninger. Captain Planet kæmper nemlig mod forurening, og han er også modstander af vold, racisme (hans fem unge "hjælpere" repræsenterer alle klodens folkeslag) og alt hvad der ellers er stygt og grimt. Og nu er han altså kommet som computerspil. Computerspil har mange steder et lidt blakkert omdømme, fordi de næsten altid bygger på vold, krig og ødelæggelse. Men sådan er Captain Planet ikke! Han skyder nemlig hverken med bly eller missiler men med hjerter(!), som han bruger til at få grønne planter til at gro, så han kan kravle op ad dem og på den måde nå andre platforme. Kampen står ikke mod hverken Libyen, Rusland eller onde dæmoner - dette er kampen for et bedre miljø.

Det er bemærkelsesværdigt, at denne figur har haft så stor succes som tegnefilm, og det bliver spændende at se, om han også slår igennem på computerfronten, hvor folk i den grad er blevet vænnet til vold og lemlæstelse. Den demo-version, vi har spillet, tegner faktisk ganske lovende.

Spillet udgives af Mindscape og skulle være ude til Amiga omtrent samtidigt med dette blad



DAEMONS GATE

Rollespillere har aldrig før haft det så godt! Det vælter simpelthen ind med spil fra firmaer somSSI (AD&D serien), Interplay (f.eks. Lord of the Rings) og Origin (Ultima), og nu har også Gremlin sluttet sig til den voksende skare af softwarehuse, der ser det som sit mål at forkæle rollespils-interesserede computerejere.

Og hvis du nu tror, dette er en fortsættelse til Gremlins tidligere succes, Hero Quest, så kan du godt tro om. Daemons Gate er langt mere avanceret end som så. Faktisk påstår Gremlin, at dette er det største og mest avancerede rollespil, der nogensinde er lavet til en computer! Og det kan meget vel vise sig, at de har ret...

Dit navn er Gustavus, og din mission er at rejse gennem landet Elsopea i en søgen efter en glemt troldmand. Han er nemlig den eneste, der ved, hvordan din hjemby kan forsvare sig mod den mystiske hær af mægtige dæmoner, der har udset sig byen som deres næste offer.

På din færd gennem det gigantiske spilområde vil du møde en række forskellige væsener. Mange af dem skal selvfølgelig nedkæmpes, men der er også venlige personligheder, og op til otte af dem kan optages i din gruppe. I alt er der over 4.000 forskellige væsener i spillet, hvilket er mere end i noget andet rollespil. Og så er der endda gjort meget ud af at få dem til at opføre sig "intelligent" - når de ikke er med i din trup, bevæger de sig allesammen rundt på eget initiativ, og når du møder nogen, kan du tale med dem og stille spørgsmål om dette og hint.

Spillet, der ses oppefra, er det første i en helt ny serie af rollespil. Og at dømme efter de første indtryk, kan Daemonsgate-serien godt gå hen og blive en alvorlig trussel mod Ultima-spillene.

Vi glæder os til Amiga-versionen (1Mb), der udkommer i løbet af de næste par måneder.



WRESTLE MANIA

Hvis du er typen, der kan lide at se store, halvfede mandspersoner, der lader som om, de tæver løs på hinanden, så er dette spil sikkert lige noget for dig. Hvis du har adgang til satellit-kanalen "Eurosport", så har du sikkert allerede stiftet bekendtskab med den "sport", der kaldes wrestling. Den går i al sin enkelhed ud på, at et par overvægtige trucker-typer i spraglede bade-drakter udfører nøje indstuderede kamp-bevægelser, som blandt andet går ud på at smide hinanden ud af ringen. Alt er aftalt på forhånd, og ingen kom-

mer rigtigt til skade, så det er faktisk lidt af en gåde, hvad publikum ser i den slags, men hva'... det er vel et spørgsmål om smag (god og dårlig).

I dette spil, der er en officiel WWF (World Wrestling Federation) licens, får du den tvivlsomme ære at styre "rigtige stjerner" som "Hulkster", "Ultimate Warrior" og "British Bulldog". Skærmen scroller, og hvis du bliver smidt ud af ringen, har du 20 sekunder til at komme tilbage. Ellers har du tabt.

Spillet udgives af Ocean, og Amiga-versionen kan udkomme hvert øjeblik det skal være.

andre rumskibe. Det er Interplay (Bards Tale, Lord of the Rings), der har programmeret spillet, og de har valgt at lægge stor vægt på det visuelle indtryk. Hver mission er f.eks. præsenteret som et særskilt afsnit i den berømte Star Trek tv-serie.

Star Trek har aldrig slået igennem i Europa, så hvis du undrer dig over, hvad det er amerikanerne er så optagede af, så har du nu chancen for at få en smagsprøve af Star Trek fænomenet, når spillet udkommer til Amiga først på året.

THE CHAOS ENGINE

Hvis du er fan af Bitmap Brothers (Gods, Speedball), så glæd dig. Rigtige Bitmap-freaks blev sikkert skuffet over det nuttede platformspil Magic Pockets, som vi netop har anmeldt, men så er der trøst at hente her. The Chaos Engine er nemlig et ærke-typisk Bitmap-spil med masser af potente skydevåben og den rigtige

metalliske grafik, som er blevet et slags varemærke for Bitmap Brothers og deres underafdeling Renegade, hvorfra dette spil kommer. Spillet bringer dig tilbage til den tid, hvor de første computere blev opfundet. Det var primitive maskiner (som fik ZX80 til at ligne en Cray), men en af datamaterne har alligevel været smart nok til at ødelægge tid/rum-kontinuumet - eller sådan noget. I hvert fald er der en masse, der skal skydes, og mere behøver du vel heller ikke at vide...

Gameplayet beskrives som en lidt mere voldelig udgave af det klassiske Gauntlet, hvor flere spillere (op til tre hvis du har en særlig joystick-adapter) samarbejder om at gøre det af med det fjendtlige kryb, der hele tiden rykker nærmere... Som noget nyt har Bitmap introduceret et rollespils-element, så spillerne selv får mulighed for at designe deres figurer.

Renegade udgiver spillet til Amiga først på året.





Den bedste ram udv. til din
Amiga 500. Monteret med
1.8 MB og Gary adaptor
Kun 1395,-
Grund ver. med 512 kb
Kun 595,-



Støjsvagt drev, Lækker amigafarvet
metalkabinat, gennemført bus afbryder og
støvklap.
Før: 995,- Spar 100,-



2.0

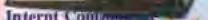
Nu på lager! Opgrader din Amiga til A3000 brugerflade.

995.



Supra 2400 baud external

Et rigtigt godt kvalitets eksternt modem med 2400 baud data overførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC'ere.



Internet Communications

For limited time only! **49¢**

Supra 2400 Plus

Dette modem har MNP5 og V42 bis og giver dig markeds højeste overførsels-hastigheder til den laveste pris. Kommer perfekt med modems som US Robotics og likt.

1965,

Supra RX500 ram

Den ultimative ram udv.
til din A500 fra 1 til 8 MB
Meget kompakt til at
sætte på siden af din
Amiga. Bemærk dette er
ægte lynhurtig fastram!

1 MB	1595,-
2 MB	2295,-

495.-

[illegible]

2495.-

Multi Evolution harddiske

Markedet hurtigste og som den eneste på markedet har den Virtual memory, D.S. at du kan bruge harddisken som ram hvis du har en MMU.
52 Mli Quantum LPs II A500

Danmarks laveste
pris **4995,-**

Diskdrive:

1,5" skärm med display	995,-
1,5" Golem med trackpoint	1405,-
3,25" skärm display	995,-
Intern 2,5" disketter till A2000	840,-
Diverse hardware:	
Göteborg Image Måttanpassning	2195,-
Amfotek klockskalor omfärg	2195,-
Amfotek klockskalor med konstfärg	173,-
Amfotek klockskalor med 0 - 99	173,-
Multiplay-kärlar 3,5" inter	148,-
Multiplay-kärlar 3,5" inter	148,-
kvinnorbränder A80	1195,-
Trackdisplay till A2000	1195,-
Minikort Interfer 78	178,-
A0 stereoanslutningar till alla åsarg	100,-
Philips TV nyare	995,-
Viktiga digitallar 2,0	1495,-
Viktiga digitallar 4,8 Com	1495,-
320, splitter VHS och VHS	1295,-
Amfotek minisystemer	845,-
Midi interface	845,-

Diverse tilbehør:

Luckhärt stof återväg 12 ÅS00	88,-
Sopväg 12 ÅS00 1 slag Kast plast	129,-
Diskettboks 3,5" 10 100 stk.	99,-
Diskettboks 3,5" 10 100 stk.	90,-
300 stk. diskettboks endelare hänger	150,-
Prinzerstämme 1rs	198,-
Amiga Vemå Tobrt	99,-

Mus og tilbehør:

Triathlon Infernoz mini team	894
Triathlon	895
Motorcycle	895
Golden Image mini	298
Golden Image optical mini	195
Motorbikes	56
Motorcycle	58

July 2008

Joysticks:	
The Arcade	249
Zigzag Professional w. autofire	298
Wire Keyboard	329
Wire Keyboard	329
Quickshot mod. bungee	148
Trimmer	160
Kamik Navigation	348
Terminator	150
Advanced Gravis Switch Stick, version 3000 joystick, program manual, auto fire, karadank op-løsing, variabel fasthold i grebet	395

VXL-68030

accelerator kort til
din Amiga 500.
25 MHz 2999,-
40 MHz 4499,-

Golden Image Ram til A2000

2-8 MB	1595,-
512 kb med nr og batteri til	
A500 Kun	395,-

CHOCK

☆ Amiga 2000 ☆ Amiga 3000 ☆
☆ Udvidelses kort til special pris ☆

Pris eksempler: Amiga 2000 incl. 1084
farve monitor og Superbase prg.

☆8995,-☆

Amiga 3000 25 MHz 50 MB harddisk

☆Kun 21995,-☆

GVP



A500: 52 MB Quantum LPS 1995,-
105 MB Quantum LPS 2095,-
A2000: 52 MB Quantum LPS 3995,-
105 MB Quantum LPS 5995,-
Combo 22 MHz acc.kort 6495,-



2795,-

Få 2 MB chipram
i din A2000.

Uundværlig hvis du
arbejder med DTP og
grafik. Kræver at du
løn den nye fat Agnus.
Fuldt kompatibel.

Philips 8833II

Suveræn farve moni-
tor til din Amiga
med stereo lyd. Pris
incl. kabel 2395,-

Profex ctv

Kombineret farve
TV og computer
monitor. 44 kanaler,
fjernbetjening og
meget mere. Pris
incl. kabel 2395,-



A500 Plus med 1Mb Chip-
mem, Kickstart 2.0, Workbench
2.0 samt det nye chipsæt.

3995,-

☆ AMIGA 500 ☆ PAKKER ☆

Amiga 500 m. dansk tastatur, mus,

3495,-

☆☆☆

Amiga 500 Starterkit. Den perfekte begynder pakke
indeholdende A500, mus, internt diskdrev, Kindwords 2.0
prof. dansk tekst behandling med stave kontrol, Fusion
Paint tegne program og 3 kvalitets spil. 4495,-

☆☆☆

Amiga 500 med 7 kvalitetsspil og et joystick

☆☆☆ SUPER LAVPRIS 3995,- ☆☆☆

☆☆☆

Køb en Amiga 500 og få en 512kb ram udv.
med ur og batteri backup med for kun 345,-

☆☆☆

TV modulator

295,-



☆☆☆ Sidste års Mega-Hit ☆☆☆
En kombineret Amiga 500 og CD afspiller med 1 MB ram.
Kan tilsluttes direkte til TV, den afspiller også alm. musik
CD'er samt de nye CDG'er. Lager kapaciteten er intet
mindre end 550 MB. Vi har masser af CD titler.

6495,-



AT-ONCE

Det bedste AT-kort til
din A500 og A2000.
Brug din Amiga som
en 286 PC med mulig-
hed for VGA grafik og
ÆØÅ dansk tegnsæt.

Checkpris: 1995,-

Køb en Amiga 500 eller 2000 hos Euro-Trade
og benyt dig af et af de efterfølgende tilbud:

Super TV spil pakke med 100 tidligere titler kun 395,-

Tegne prg. "Erasquare" - virus checker og 5 andre titler kun 10,-

Quantum Access joystick med 4000 programmer kun 95,-

TV Sports Notebook. Lærde af de mest succesfulde TV sports kommentatorer
og Wings. 30 succesfulde spil fra verdensberømte computer 1750 kr.

Den ultimative spilpakke til Amigaen. Indeholder 1000's af de bedste
og mest populære spil fra verdensberømte computer 1750 kr.

Den ultimative spilpakke til Amigaen. Indeholder 1000's af de bedste
og mest populære spil fra verdensberømte computer 1750 kr.

Flight of the Intruder og Silent Service II de 2 bedste kampflyspillere
til Amiga'en med 2 mds gratis kun 295,-

Flight of the Intruder og Silent Service II de 2 bedste kampflyspillere
til Amiga'en med 2 mds gratis kun 295,-



Er din harddisk stuet af?
Så skyns dig og ring til vores
tekniker. Han fikrer også din
Amiga hvis den er gået død!

Reparationer



1. og 2. pistol med 2 spill kun 595,-

Action Replay MK-III

Verdens bedste free-
zer er blevet endnu
bedre. Nu med burst
nibble kopi prg, 20
nye kommandoer,
samt et utal af nye
finesser.

1145,-

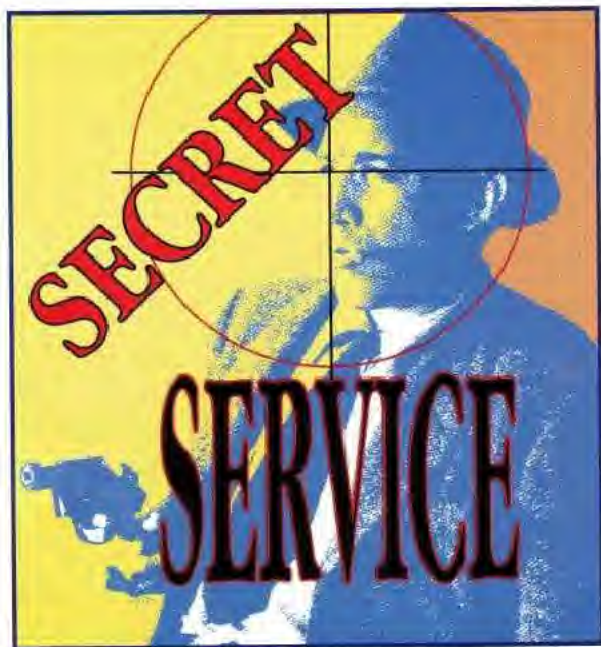


Printer kup! CBM MPS 1224C en tegte bro-
valset 24 nåls farve DTP printer, 220 tegn
sekundet gør denne printer til en vinder. For
pris 12000,-

Check pris 4995,-



SUPRA SCSI II Harddiske suveræn kvalitet til lav pris.
Harddiske er eldst og det støjefrie, her er ingen blæser
støj! A500: 52 MB Quantum LPS 5495,-
105 MB Quantum LPS 6995,-
Tom SCSI kit komplet uden 2195,-
A2000: 52 MB Quantum LPS hardcard 3795,-
105 MB Quantum LPS hardcard 5795,-
Supra SCSI II controller uden harddisk kun 1595,-



Endnu engang velkommen til siderne, der hjælper dig videre, hvis du er kort fast i et spil.

KINGS QUEST V

Dette nye Sierra-spil er så langsomt, at det er enormt frustrerende at sidde fast. Så hvis du vil gennem spillet og se al den flotte grafik, kan du konsultere nedenslåede løsninger, som er indsendt af Jesper Sevelsted (tillykke Jesper, du har vundet en spilpræmie!).

Fra Crispins hytte skal du gå ind til byen. Her starter du med at tale med manden, som er ved at reparere sin vogn. Når du harsnakket med ham, skal du besøge en af byens butikker (det er ligegyldigt hvilken). Når du kommer ud herfra, skal du tage den sølvmonet, der ligger på gaden. Du skal også undersøge tønden på gadehjørnet, og tage den fisk du finder.

Nu er det på tide at forlade byen og besøge det lokale bageri. Her skal du købe en "custard pie". Herefter fortsætter du langs floden, til du møder en bjørn, som er i færd med at stjæle honning fra nogle bier, der bor i et hult træ.

Hvis du kaster fisken til bjørnen, vil den gå sin vej, og den taknemmelige bidronning vil forære dig en "honey-comb".

Neden for biernes træ ligger der en pind. Tag den og gå op ad skærmen. Her er en hund i færd med at pødelægge en myretue. Kaster du pinden til hunden, vil den (ligesom bjørnen) løbe sin vej, og myrerne lover dig, at de vil hjælpe dig, hvis du engang får brug for det (det gør du).

Gå op i mod sigøjnervognen, drej til venstre, og du befinder dig i udkanten af ørkenen. Fortsæt langs med klippevæggen ud i ørkenen, indtil du finder templet. Drik lidt vand fra den lille kilde, stil dig bag de to små klipper og vent.

Efter et kort stykke tid kommer to beduiner ridende. Når den ene har været inde i templet, rider de bort igen. Og nu er det på tide at sætte spillet!

For nu skal du gå på oplevelse i ørkenen. Jeg kan blot anbefale, at du siver tit, tegner et kort, og ellers prøver dig frem. Det, du skal finde, er beduineres lejr, hvor du skal stjæle staven, som du finder i det lille telt med den sovende mand. Vær forsigtig, så du ikke vækker ham.

Herefter skal du tilbage til templet. Brug staven på templet, og "Sesam" vil åbne sig for dig! Inde i templet skal det gå hurtigt. Det eneste, du har tid til at tage med dig, er den gamle olielampe og guldmoneten, som ligger lige inden for døren. Inden du forlader ørkenen, skal du finde et skelet med en støvle, som du skal tage med dig. Igen: Prøv dig frem. Og god jagt!

(Fortsættes i næste nummer).

LOTUS 2

Her er alle koderne til de forskellige baner i spillet.

- 2: TWILIGHT
- 3: PEA SOUP
- 4: THE SKIDS
- 5: PEACHES
- 6: LIVERPOOL
- 7: BAGLEY
- 8: E BOW

LOGICAL

Vi har allerede trykt koderne til de første 20 levels. Her er resten - indsendt af Jan Hermansen i Odder.

- 21 - Be honest
- 22 - Blue n violet
- 23 - Tree paths
- 24 - Dangerous
- 25 - The wanderer
- 26 - Secret chamber
- 27 - Falcons flight
- 28 - Blue angel
- 29 - Far thunder
- 30 - A simple one
- 31 - Blue velvet
- 32 - Paradise
- 33 - Classic art
- 34 - Veni vidi vici
- 35 - We like it
- 36 - Forever her
- 37 - Wonderland
- 38 - The snare
- 39 - Cure it
- 40 - Sun is shining
- 41 - A rainbow
- 42 - Arrow road

- 43 - Turning wheels
- 44 - Acceleration
- 45 - The president
- 46 - He is missin
- 47 - Picnic time
- 48 - Who is calling
- 49 - Ancient art
- 50 - She is gone
- 51 - Logistic
- 52 - Turning colors
- 53 - Paramount
- 54 - The ladder
- 55 - Back in red
- 56 - Treasure room
- 57 - Dont want that
- 58 - The free fall
- 59 - Corrado beast
- 60 - More popcorn
- 61 - Wild at heart
- 62 - The dark age
- 63 - Dimlights
- 64 - The fifties
- 65 - Picture to her
- 66 - Gordian knot
- 67 - High speed
- 68 - Alexandria
- 69 - Running tears
- 70 - Her rainbow
- 71 - Walk in cream

- 72 - Touch her
- 73 - Shadowland
- 74 - Jack in bag
- 75 - Vitamin C
- 76 - Stunt ball
- 77 - Mirrorland
- 78 - Ace quest
- 79 - Boa boa boa
- 80 - Da da da
- 81 - Haunted house
- 82 - The secret
- 83 - Smiling joke
- 84 - Children go
- 85 - It is Atlantis
- 86 - On the road
- 87 - Blue is first
- 88 - Wolfs moon
- 89 - Wild China
- 90 - Its Logical
- 91 - She compares
- 92 - Big mountains
- 93 - Tomorrow
- 94 - Teleporter jam
- 95 - Lever sunlight
- 96 - New Exodus
- 97 - The Peacepipe
- 98 - Final surprise
- 99 - White Miami
- 100 - THE FINAL CUT

ROBIN HOOD

Start med at gå op til Herne (øverst til venstre). Tal med ham, og du vil få en krystal. Tryk på krydstallen, og du kan nu se et kort over verdenen. Tryk på øen i nederste højre hjørne, og Robin går derned. Gå ind over broen, og du har Lille John i din bande.

Gå op til galgen, og vent på en hængning. Lige når vagten har sagt et ord, skal du skyde ham. Skynd dig nu at løbe væk.

Når Will Scarlet har været hende ved dig, skal du snakke med Lady Marion fem-seks gange. Gå hen til dragens hule, og vent



udenfor. Når det bliver sommer, skal du tale til dragen. Du får at vide, at den har en torn i sin pote. Gå hen til dragen, og Robin fjerner tornen. Dragen bliver så glad, at den forærer dig et magisk lyn, som du kan bruge på alle. Ram dragen med lynet to gange, og den er død (hvilken taknemmelighed!).

Gå ind i slottet, og brug lynet på vagten, der kommer løbende imod dig. Gå op og skyd sheriffen, og du har klaret spillet!

Tak og spilpræmie går til Jimmy Petersen i Korsør, som er manden bag denne lyn-løsning.

MEGALOMANIA

Hvis du spiller med Oberon, så prøv disse koder:

- 2: YJEAAXXOPND
- 3: GNAXWQFTFCY
- 4: CETAYRXPVDM
- 5: GBOAWMRVQPQ
- 6: GYHGGGFMLEM
- 7: KVCBSCHFGL0
- 8: GMYAUDXZXC
- 9: CPUBEXKSPAC

NAVY SEALS

Hvis du har Amiga-versionen af dette spil, så prøv at skrive PSBOYS på high-score listen. Du kan nu bruge Esc-tasten til at springe en level over (husk først at pause spillet med "H").

STORMBALL

Et lille hurtigt snydetrick til dette originale Amiga-spil fra Millenni-um:

Skriv "LET ME WIN" mens du spiller, og dit ønske bliver opfyldt.

PREDATOR 2

Har du brug for lidt hjælp i Amiga-versionen?

Sæt spillet i pause-mode, og skriv: YOU'RE ONE UGLY MOTHER. Det skulle forbedre dine chancer.

KILLING CLOUD

Når du bliver bedt om at indtaste en "mission code", kan du i stedet skrive: KILLING. Du skulle nu blive udstyret med masser af "pups" og "nets".

TERMINATOR 2

Jimmy Petersen i Korsør modtageren spilpræmie som tak for disse tips til Oceans populære filmlicens.

Bane 1:

Skyd med det samme, spillet!

◀ starter. Gå ind på midten af skærmen, og skyd indtil du løber tør for ammunition. Gå helt hen til T1000, og hiv joysticket skråt op til højre, mens du trykker helt vildt på skydeknappen. Dette gentages på bane 4 og 8.

Bane 2:

Kør uden om alt, undtagen de hvide hjul. Folkevogne og ramper er ikke altid sikre, da der nogle gange er fælder bag dem. Når du kommer til de røde pile, skal du følge dem - ellers bliver du mast!

Bane 3:

Det eneste, du skal her, er at få billedet til at ligne det nedenfor.

Bane 4:

Se bane 1.

Bane 5:

Se bane 3.

Bane 6:

Du skal skyde politibetjentene. For at skyde dem, der sidder ned, skal du stå lige under deres patroners skudbane og skyde skråt ned. De andre er nemmere at skyde.

Bane 7:

Du skal køre uden om alle bilerne og prøve at undgå helikopterens skud, samtidig med at du skyder helt vildt.

SWITCHBLADE 2

Hvis du synes, dette spil er lidt for svært, så ser her: På titelskærmen kan du skrive LEVEL efterfulgt af nummeret på den bane, du vil starte på. Hvis det ikke er nok for dig, så prøv i stedet at skrive CHROME...

AWESOME

Fra Christian Larsen, Frederiksberg, har vi modtaget dette trick:

Overlev den første runde. Når du så kommer til kontrolskærmen, skal du stille cursoren ovenpå "Shield" og trykke på FIRE. Overfør herefter al din energi til "Weapon", så får du uendelig energi. Når du så spiller på de næste baner, kan du trykke tasterne F1-F10 og 1-0 for nye våben!

TOYOTA CELICA GT RALLY

Månedens mest simple snydetip: Tryk C for at gå til næste bane!

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til: Secret Service, Det Nye COMPUTER, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

MONKEY ISLAND

Har du problemer i duellen med sword master? Her er de korrekte svar til nogle af hendes mest almindelige fornærmelser:

"My last fight ended with my hands covered with blood!"

- I hope you've learnt to stop picking your nose!

"Every word you say to me is stupid!"

- I wanted to make sure you'd feel comfortable with me!

"You're a pain in the backside, sir!"

- Your hemorrhoids flaring up again, eh!

"My sword is famous all over the Caribbean!"

- Too bad noone's ever heard of you at all!

Tak til Rene Hoffmann for ovenstående.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Lidt snyd til C64-versionen:

Skriv PABLO på highscore-listen, og hold CTRL-knappen nede, når du skriver P'et.

PANG

Et hurtigt Amiga-trick:

Når kort-skærmen dukker op, skal du skynde dig at skrive du: "WHAT A NICE CHEAT". Kortet vil blive lilla, og du kan frit rejse hvorhen du vil.

TANGRAM

Her er en håndfuld koder til dette middelmådige Amiga-spil.

Level 10: 07274
Level 20: 14278
Level 30: 81093
Level 40: 47672
Level 50: 27277
Level 60: 02675
Level 70: 47274
Level 80: 91281

LAST NINJA III

Morten Nielsen i Greve har sendt os dette snyde-tip til Amigaversjonen: Skriv ILLBEBACK på highscore-listen. Du vil nu have uendelige liv, og kan bruge tasterne F1-F6 til at hoppe mellem de forskellige levels.

P.P. HAMMER

I nummer 10 bragte vi de første 10 passwords, her er de næste 20. De er indsendt af Rene A. Niclassen fra Horsens, så husk at skrive "RENE A N" som dit navn.

Level 21: UFGURBJ
Level 22: FEDEWJTJ
Level 23: FCTJHJSI
Level 24: UJBSGGH
Level 25: CACGRFUH
Level 26: FVTAEDSG
Level 27: BUJGGCGF
Level 28: UTCBBAUF
Level 29: BRWCBWIE
Level 30: FJICSVHE
Level 31: C1FDVUCD
Level 32: VGUTISJC

GODS

Stig Præstekjær-Andersen i Bagsværd modtager en spilpræmie som tak for løsningen til dette flotte Bitemap-spil. Vi lægger ud med første level...

World 1:

Hvis du "resetter" de to første håndtag, åbner der en genvej. Men før du går derned, skal du gå op til de tre håndtag og fælden, hvor du skal gøre følgende: Hiv det midterste håndtag ned for at fjerne fælden, sæt så det første håndtag fra højre ned, og snup skattekisten. Hiv nu de to yderste ned og det midterste op for endnu en speciel bonus. Når du har gjort alt dette, kan du smutte ned til "genvejen". Tag så resten af skatterne og "world key", og du kommer til...

World 2:

Her skal du lede efter skjulte trykknapper (tre ialt). Brug skjoldet til at smadre fuglene med. Hvert og masken er der bare for at irritere. Saml krukkerne (to) for en ekstra bonus. Når du kommer til de to håndtag og teleport gem'en, så lad være med at hive i det første håndtag. Hiv i det andet, og hop fra stigen ind i det lille indhak, Dræb og tag "trapdoor key". Hiv nu i det første håndtag, og saml krukke nr. 2 op. Kravl ned og hiv i håndtaget, så "trap door" lukkes. Tag "room key" og kravl ned ad stigen mod venstre. Tryk på den sidste skjulte knap (nr. 4), og indkasser et ekstra liv. Gå ind i "store room" (døren til venstre), og aflever dine krukker. Tag "world key", og smut til...

World 3:

Købmanden. Hvis du ikke har fuld energi, skal du altid købe en "increase health". Køb, hvis du har råd, tre "throwing stars" (mindst to). Hiv tre gange i det første håndtag og gør ligeledes med nummer to. Hop over teleport gem'en, og tag "potion of giant jump". Hop videre op, og tag "trapdoor key" + "treasure key". Når du kommer til gargolerne, så lad være med at hoppe ned i hullet (endnu). Gå derimod ind ad døren til venstre. Ignorer gæms'ene for oven, og kryds afgrunden (søg for at følge med stenen). Gå ned i hullet ved gargolerne ved hjælp af skjoldet, og snup "world key". Gå ind ad døren, og tag "lightning bolt". Ved end-of-level monstret skal du bare indgå de ildkugler, som kommer hoppende henover gulvet. Ved købmanden bør du købe et ekstra liv + evt. en ekstra "throwing star". (Vi løser 2. level i næste nummer).



Level 33: CFRTRE
Level 34: CEECEJDB
Level 35: CDBBGIVA
Level 36: VBRBAGFA
Level 37: DAHADFWW
Level 38: GWAALVEW
Level 39: CUUHWCRV
Level 40: VTGGJBBU

TURRICAN 2

Var det noget med uendeligt liv i dette flotte actionspil fra Rainbow Arts? Så prøv følgende trick, der ifølge Anders Petersen i Rønne skulle virke på Amiga-versionen.

Tryk på mellemrumstasten, når titelskærmen viser sig. Du kommer nu til en særlig skærm, hvor du skal trykke på følgende taster: 1, 4, 2, esc, esc, esc. Nu starter spillet - og du har uendelige liv.

QUEST FOR GLORY

Dette spil (også kendt som Hero's Quest) er absolut et af de bedste Sierra-eventyr. Over de næste to numre bringer vi løsningen i store træk. Den er indsendt af Jesper Boll i Værløse.

Start med at vælge tyven. Når du er blevet træt af at gå rundt i byen, er det på tide at komme igang med eventyret.

Du starter med at finde healerens ring, som er i reden over for hendes hus. Aflever den til hende.

Du kan nu gå ned til skiven lidt syd for byen og træne i at kaste med knive.

I borgen nord for healeren, skal du

træne sværdkamp med fægte-mesteren, udsørg vagen ved porten, og tjene penge i stalden.

Det er nu på tide at finde Dryad, som er i den sydvestlige del af skoven. Find blomsterfrøene til hende (nordpå). Kravl på bag blomsten, og grib frøene når den spytter dem afsted.

Du får nu fem ting, du skal bruge til en magisk drink...

"Flying water": Finder du ved vandfaldet. Husk en flaske.

"Magic acorn": Får du af hende selv. "Flowers from Eranas peace": Henter du ved Eranas peace (langt nordpå).

"Green fur": Får du ved at tale med meep lederen.

"Fairy dust": Får du ved svamperingen om natten. Husk en flaske.

Når du har fundet alle tingene, skal du få healeren til at lave en magisk drink af dem. Når det engang bliver nalt, skal du ikke spille tiden med at sove. Bryd ind i huset ved siden af "Dry Goods", og plyndr det. -ben kun derene, hvis du lige har savet! Gå nu hen til den gamle dames hus, og stjæl det hele. Husk at kæle med katten.

Gå hen til den lille gude, vis tyvegnet, sig kodeordet til "goon'en" i baren, sælg hvad du har stjålet, og tjen nogle penge med kniven. Gå nu hen til is-køpen og giv ham 50 æbler. Han vil til gengæld give dig en ædelsten. Gå op til muren med kranieme, og giv ædelstenen til det, der taler. Gå indenfor. Sig "hut of brown now sit down", og gå ind i huset. Sig ja til at hente Baba Yagas Mandrake rod, og hent den på kirkegården ved præcis midnat.

Gå nu hen til eneboeren ved vandfaldet. Løst ham til at luke dig ind, og få fat i hans trigger formular.

(Afsluttes i næste nummer).



Læsernes store brevkasse er tilbage med masser af nye spørgsmål, kritik og meninger om alt det, der rører sig i computerverdenen.

Ved Søren Bang Hansen

MAILBOX

Drømme-computer?

Hvorfor tror alle, at Amigaen er drømme-computeren? De personer, jeg kender, der har købt en Amiga, har købt den, fordi den har bedre lyd og grafik. En stor del af disse mennesker vil sikkert købe enhver ny computer, der kommer på markedet. For allerede nu er Amigaen jo ved at blive forældet (den har været på markedet i fem-seks år, og det er meget, når man tænker på, hvor hurtigt computermarkedet udvikler sig).

Jeg holder mig til min 64'er, for meget få mennesker kan, rent økonomisk, følge med udviklingen. Og jeg hører i hvert fald ikke til dem. En anden ting, der taler for at holde sig til sin gode gamle 64'er, er at der i den sidste tid er udkommet mange mesterværker af spil - såsom Myth, Turbo Outrun, Retrograde, Space Rogue og Might and Magic II plus mange andre. De beviser, at 64'eren fuldt ud er i stand til at levere spil med mindst lige så stor underholdningsværdi som på Amigaen (lydspøret til Turbo Outrun er efter min mening bedre end noget, jeg har hørt på Amigaen). Omkostningerne ved en Amiga er også kolossale - både soft- og hardware-koster jo to-tre gange så meget som på 64'eren.

Lars Yde, København K

Naturligvis er Amigaen en bedre computer end 64'eren, det ville være tåbeligt at påstå andet. Eller hvad? Det er vel et spørgsmål om, om man laver en objektiv sammenligning af de to maskiners specifikationer (grafik-opløsning, antal farver, processor-hastighed etc.), eller om man sammenholder disse med forbrugernes behov. Og i sidste ende er det vel sidstnævnte, der er afgørende.

Dette er et problem, der ikke kun findes på computerfronten, selvom det er særligt udbredt her. Også inden for tv, musikanlæg, kameraer, biler - ja vel nærmest alle forbrugsvarer - køres der et ræs, hvor fabrikanterne bruger milliarder på at overbevise os om, at vi omgående bør "opgradere" til deres seneste påfund. Nogle gange glemmer vi helt at overveje, om vi nu også har BRUG for dit og dat...

Hvis du er glad for din 64'er, er det da alle tider, og så længe en vare udfylder køberens BEHOV, er der ret beset ingen grund til at skifte den ud. Hvis man altid skulle eje det nyeste nye, skulle man jo skifte det meste af sit indbo ud hver måned!

Mere om rollespil

Dette indlæg har ikke særligt meget med min Amiga at gøre, men kunne i ikke starte en rollespils-sektion, sådan som I havde i nogle af de gamle blade?

Jeg ved godt, at størstedelen af jeres læsere ikke er rollespillere, men I kunne godt hjælpe med at udsprede denne lærerige form for socialt samvær ved at skrive (endnu) en artikel om emnet - evt. kun om Dungeons & Dragons, da det nok er det spil, begynderen skal starte med. Jeg tror nemlig, at der er mange, som godt kunne tænke sig at prøve, men mangler oplysninger om, hvordan man kommer igang.

Forøvrigt mener jeg, at I burde være mere spil-orienterede og skrive flere artikler ude fra den store verden, som I gjorde engang, og så overlade alt det seriøse til de andre blade. På den måde håber jeg, at I ville få nogle af de gamle spille-freaks tilbage (Jeg kender i hvert fald et par stykker...).

Rasmus Ejlsing, Ribe

En fast sektion om rollespil ville nok være at gå til yderligheder. Rollespil er allertidens underholdning (Jeg selv og det meste af anmelderholdet er aktive rollespillere), men du må ikke glemme, at DNC er og bliver et computerblad. Jeg henviser derfor til vores tidligere artikler om emnet, men hvis der er nogle læsere, der savner medspillere, så er de da meget velkomne til at indrykke en annonce i "Opslags-tavlen".

Og som plaster på såret kan jeg da lige nævne, at vi faktisk i øjeblikket arbejder på en større artikel om rollespil - på computeren, forstås.

Mere dårlig service

Efter at have læst indlægget "Dårlig service?" i forrige måneds Mailbox, blev jeg mindet om en lignende oplevelse, som

jeg ellers lykkeligt havde glemt alt om...

Den 19. september sidste år køber jeg kontant hos CPU2000 på Frederiksberg et AT-kit. Jeg rådfører mig med en god ven, som selv har et kit kørende i sin Amiga, og med sælgeren i forretningen med hensyn til installeringen. På grundlag af deres rådgivning og min egen erfaring med elektronik beslutter jeg selv at installere, men I..... vil ikke boote. Kittet afprøves i en anden maskine i forretningen - OK. Jeg afprøver et andet kit i min maskine - no good! Altså må det være min maskine, der er noget galt med, så meget mod min vilje opgiver jeg den til reparation den 5. oktober 1990.

Den 15. oktober: Amigaen sendes til Servicegruppen for nærmere undersøgelser.

Den 18. oktober: Amigaen kommer retur fra Servicegruppen med den besked, at de ikke

Eventyr i undervisningen

Kære Søren - jeg håber du har det godt osv.

Kunne du ikke sørge for, at der kom til at stå noget i jeres nogenlunde jævnt tilfredsstillende blad, der handlede om, at adventurespil burde være et vigtigt led i engelskundervisningen i folkeskolen? Jeg har fremlagt ideen for min engelsklærer, men den måværsplagede, supersadistiske, stinkende, gamle stjerne-psyko syntes ikke at være begejstret for mit forslag.

PLEASE: Lav en artikel, der kan overbevise ham, inden hans anstrengelser for at kede mig ihjel lykkes!

Har du en kæreste?

Anna Poulsen

Jeg har faktisk allerede skrevet en artikel om eventyrspillets fortræffelige egnethed i sprogundervisning - den blev trykt i det engelske computerblad ACE (nr. 7/88 s. 93). En ny artikel ville nok være at stramme den lidt - specielt i betragtning af, at tekst-eventyr nærmest er forsvundet fra markedet. Men du kan jo vise din engelsklærer nedens-tænde (husk at overstregte dine kritiske bemærkninger om ham oppe i brevet):

At spille adventurespil på engelsk svarer til at læse en bog på engelsk - blot med den forskel, at eleven i langt højere grad involveres i handlingen, som han/hun selv bliver hovedperson i. Dette indebærer, at motivationen hos eleven bliver langt større. Hvis der f.eks. er et ord, eleven ikke forstår, er han/hun langt mere tilbøjelig til at slå det op. Ellers kommer eleven jo ikke videre i spillet! Udbuddet af gode, lærerige adventurespil er meget stort, og mange af dem bygger på klassiske romaner af store engelske forfattere som Tolkien, Conan Doyle - ja sågar Shakespeare er blevet omsat til dette interaktive undervisningsmedie.

Så... Hvis denne svada ikke kan overbevise det gamle fjols, er der vist ikke meget at stille op (det her skal du naturligvis også strege over).

Om jeg har en kæreste? Nej, faktisk er jeg "ledig", så interesserede læsere (af det pæne køn!) er velkomne til at skrive til Mailbox med foto og personlige oplysninger. Det gælder jo om at udytne sin position...

udfører garanti-reparationer.

Den 23. oktober: Forretningen forsøger selv. De får bl.a. at vide fra Commodore, at Amiga 2000B med bundkort i version 4.1, 4.2 og 4.3 har kommunikationsproblemer med AT-kittet. Bundkortet i min Amiga er selvfølgelig version 4.3.

Men nu er problemet altså kendt, og det kan man modificere sig ud af. Inden jeg indvilliger, stiller jeg som betingelse, at hvis Servicegruppen stadig ikke kan løse problemet, så skal handelen med AT-kittet gå tilbage, samtidig med at CPU2000 afholder evt. service-udgifter. Dette accepterer CPU2000.

Den 7. november: Servicegruppen modtager min Amiga.

Den 20. november: Amigaen kommer retur. "Nu virker den," forlyder det, så jeg ånder lettet op. Jeg drøner hjem og prøver med det samme - for blot at sidde tilbage med en laaang næse. Amigaens opførsel har overhovedet ikke ændret sig.

Den 22. november: Jeg kører personligt ned til Servicegruppen med Amigaen under armen for at finde ud af, hvor det gik galt. Det hjælper blot intet.

Tilbage hos CPU2000 lader jeg handelen gå tilbage, idet forretningen afholder de påløbne reparationsudgifter (1470 kr). Jeg modtager en kopi af en returfaktura som bevis på mit tilgodehavende, idet originalen skal sendes til hovedkontoret. Jeg vil så modtage en check med posten et par dage efter den 1. december. Alt i orden...

Den 10. december: Jeg rykker for mine penge...

Den 21. december: Jeg rykker for mine penge...

Den 3. januar: Jeg rykker for mine penge...

Nu foregår resten på skrift. Brev til CPU2000, CPU Administrationen samt til direktøren for CPU-kæden, idet jeg rykker for mine penge. Brev til Commodore Data i Viby J, hvor jeg forklarer min situation og advarer mod misbrug fra CPU-kædens side. Københavns Retsbureau starter en sag mod CPU2000.

Den 18. februar: Jeg modtager en check lydende på mit fulde tilgodehavende, men først efter trussel om inkasso fra Københavns Retsbureau - og først efter at Commodore har haft møde med direktøren for CPU-kæden.

Moralen af denne sag: Undersøg dine rettigheder med hensyn til returret, ombytning, penge tilbage og mindst mulige tidsbegrænsninger, før du foretager din investering. Og virker I..... ikke inden for to uger, så glem det.

Jeg tror, at den eneste måde vi, brugerne, kan beskytte os mod disse ærgerlige oplevelser er ved

Minus til plus?

Jeg er helt på bar bund. Jeg går med høje tanker om at købe en Amiga 500, og har derfor haft ringet til nogle forskellige forhandlere for at få nogle gode råd og brochurer tilsendt. Det er her problemet opstår: Jeg får at vide, at der er kommet en ny Amiga, der hedder Amiga 500 PLUS. Det ene sted siger de, at den nye A500 ikke kan bruges til 70-80 procent af de spil, der findes. Det andet sted får jeg at vide, at den faktisk er meget bedre end den gamle!

I starten vil jeg jo nok spille meget, men jeg vil samtidig også lære at programmere med en Amiga. Jeg har ingen computer i forvejen, og ved derfor ikke ret meget om computere. Jeg håber, at I kan give mig en mere præcis rådgivning om den nye og "gamle" Amiga. På forhånd tak.

Ulrich Jensen, Bravst

Det kom vist bag på de fleste, da Commodore for et par måneder siden lancerede en ny udgave af den gode gamle Amiga 500, og lige nu svirrer det med rygter. Forvirringen er total, og en forklaring er på sin plads!

Den eneste umiddelbart synlige forskel på den nye og den gamle Amiga er, at der i øverste højre hjørne - under det sædvanlige Amiga-logo - er en lille label med ordene "Commodore Amiga 500 Plus". Men tænder du maskinen, opdager du, at den gamle kedelige workbench-hånd er blevet erstattet af et flottere billede, der ligesom før instruerer dig om, at indsætte en diskette. Af mere betydningsfulde forskelle kan hurtigt nævnes, at den nye A500 er forsynet med 1Mb chip-ram, det nye "enhanced chipset" og workbench 2.04.

Det lyder jo meget godt altsammen - og ovenstående er da også en klar forbedring - men der er desværre opstået en del kompatibilitets-problemer. Det har nemlig vist sig, at en del af de Amiga-programmer, der er i handelen, ikke virker på den nye Amiga. Det samme er tilfældet med visse typer hardware - for eksempel virker den populære Action Replay cartridge ikke med Amiga 500 Plus.

Men værst ser det ud på software-siden - og specielt når det gælder spil. Dette skyldes, at spilfirmene ofte benytter nogle ret utraditionelle disk-formater som led i piratbeskyttelsen. Commodore har selv testet mere end 800 forskellige programmer, og ifølge deres officielle statistik var der kun ti af dem, der ikke virkede med den nye Amiga - heriblandt så prominente titler som Swiv, Midwinter og Lotus Esprit.

Det modsvarer en af uafhængig undersøgelse, som en gruppe engelske forhandlere har foretaget. Her var det kun fem ud af 50 spil, der virkede på den nye Amiga! (det skal retfærdigvis indskydes, at mange af de testede spil indgik i kompilationer, som ofte anvender usædvanlige disk-formater, og som derfor er særligt udsatte for problemer med kompatibiliteten.).

Commodores tal virker altså ikke særligt troværdige. Det engelske spilfirma U.S. Gold har testet de fleste af deres spil på Amiga 500 Plus, og de oplyder, at en meget stor del af dem var inkompatible med den nye Amiga (bl.a. Turbo Outrun, Stormball, Outrun Europa og flere kompilationer).

En selvstændig undersøgelse, foretaget af det engelske magasin Amiga Format, viser endvidere, at helt nye spil som Lotus 2, Battle Chess 2, Knights of the Sky, Zone Warrior og Shadow Sorcerer heller ikke kan køre på den nye Amiga 500 Plus.

Det sidste kan godt overraske, eftersom Commodore hævder, at de har udsendt tekniske anvisninger om den nye workbench til software-udviklere for over halvdelen af siden. Problemet er bare, at langt fra alle spilfirmere står på Commodores udvikler-liste...

Hvis du har planer om at købe en Amiga, kan det i hvert fald godt betale sig at være opmærksom på, om det er den nye eller den gamle model, du får. Begge maskiner er i handelen i øjeblikket, og hvis du f.eks. køber en af de mange tilbudspakker, kan du ikke være sikker på, hvilken model der medfølger.

Men hvad for en model bør man så vælge? Der er ingen tvivl om, at den nye A500 Plus bliver fremtidens standard, så fra nu af vil softwarehusene givetvis sørge for, at deres udgivelser kan køre på begge maskiner. Det er derimod tvivlsomt, at der vil blive udgivet nye "Plus-versioner" af de gamle spil, så du må altså være indstillet på, at du med den nye Amiga er afskåret fra en del ældre spil. Til gengæld får du 1Mb chipram og en smartere workbench - og i sidste instans en mere fremtidssikret maskine. Valget er dit...

Hvis du har en Amiga 500 Plus bør du i hvert fald altid sikre dig, at et program virker, før du køber det. Få forhandleren til at demonstrere det på den nye Amiga.

Selvom Amiga 500 Plus på mange måder er en forbedring af den gamle 500'er, må vi altså konstatere, at situationen er noget rodet - for nu at sige det mildt. Commodore har igen levet op til deres dårlige rygte på dette felt. Kom igen, Commodore!

En takke-tale...

Jeg har længe villet skrive til jer for at rose jer for jeres fantastisk gode blad. I har i mange år lavet god læsning for Amiga og CB4-ejere, og det skal I have tak for. Jeg vil også sige tak for jeres spilanmeldelser, som jeg bruger som en slags "buyers guide", så jeg ikke køber de dårlige spil. Der skal også være plads til en stor hyldest til jeres vidunderlige artikler. Jeg har haft megen glæde af dem i tidens løb. Ikke blot er de spændende læsning, men man lærer også en masse nyttige ting.

Jeg elsker jeres raffinerede sans for humor, der giver bladet det sidste løft op til den gudestatus, som det fortjener.

Jeg synes det er meget amoralsk at kopiere spil. Det er ligesom at stjæle fra programmerne, som har siddet i deres ansigts fodav og programmeret superspil.

Jeg synes, at det er for meget, at der stadig er nogen der kritiserer jeres store vidunderblad. For eksempel kender jeg to, der hedder Anders og Jesper, og de siger at COMputer er den værste spand lidt, siden onkel Kalle mugged ud i grisen. Jeg synes, at folk der kritiserer COMputer, ikke skulle have lov at få deres breve trykt i bladet. Hvis de er utilfredse, kan de jo bare lade være med at købe det.

PS: Jeg synes også MEGET godt om ideen med at give spil til dem, der skriver ind!

Jens Schwarzer, Lyngby

Jeg har valgt at trykke dette indlæg som eksempel på en bestemt brev-type, som vi desværre modtager særdeles mange af. Hvis der stadig skulle være nogen blandt læserne, der lider af den fejlagtige opfattelse, at den slags systisklikken resulterer i en spilpræmie, så er den for dem hermed manet definitivt i jorden!

Moralen er klar: Hvis du ikke kan finde på noget interessant at skrive om, så lad helere være. Den der med at forgude bladet (ingen blade er SÅ gode!) og kopiere nogle af de meninger, jeg tidligere selv har givet udtryk for - den bringer dig ingen vægne.

Lad os få nogle gode, originale(!), kontroversielle, nyttige eller morsomme breve - så skal jeg nok dele spil ud med gavmild hånd... I kender adressen!

at fortælle om dem gennem steder som Mailbox. På den måde kan vi lære af hinandens "fejtagelser". Jeg tror ikke, at disse hændelser kun forekommer hos CPU-kæden, tværtimod. Vi hører blot for lidt om det, når det sker.

Carsten Eickhardt-Sørensen, København Ø.

Du har fuldstændig ret. Vi modtager foruroligende mange breve fra folk, der som dig klager over elendig service. Din historie er lærerig, fordi den - som du selv er inde på - viser, at det kan betale sig at stå fast. Og om nødvendigt gå rettens vej (I den forbindelse er Gratis retshjælp et fint tilbud, som findes overalt i landet). Vi trykker din historie til skråk og adværsl og i håbet om, at denne og andre forretninger fremover strammer sig lidt mere an - hvis ikke risikerer de at blive hængt ud i Mailbox.

Luxus-problem

Jeg var for nylig nede på biblioteket for at låne nogle bøger, og der så jeg "Det Nye Computer". Jeg bladede det hurtigt igennem, og fem minutter efter havde jeg fået bibliotekaren til at hente de sidste ti numre. Da jeg kom hjem, kastede jeg mig straks over dem, og det har jeg nu fortrudt!

Det er nemlig Jeres skyld, at jeg nu skal ned at købe "dyret" (Amiga 500). Og hvorfor skal jeg så det? Jo, efter at have læst anmeldelsen af bl.a. Powermønger var jeg solgt til stanglakrids. Hvorfor pokker skal man have sådan nogle suveræne spil? Nu bliver jeg jo nødt til at spare tusinder af kroner op, så jeg kan købe computeren! Men okay, når tiden kommer er jeg den første til at stå i kø for at sikre mig en A500...

I mellemtiden har jeg et problem, men det er et "godt" problem. Jeg har nemlig fået følgende foræret:

1. Canon V20 MSX computer.
2. Canon T22 A printer.
3. Sanyo datarecorder.
4. Canon Vg-100 mus.
5. Canon VJ-200 joystick.
6. Tassword MSX.
7. Diverse bøger og spil.

Kender I overhovedet noget til disse ting? Ved I, om man kan få nogle gode spil (adventures) til den?

Når jeg har fået min Amiga, skal jeg jo have nogle spil, og jeg har tænkt mig at lægge ud med disse seks: Powermønger, Nightbreed, Rick Dangerous II, Creatures, Voodoo Nightmare og Apprentice. Kan I desuden nævne mig nogle gode adventurespil. Gerne i stil med Zork, men med grafik og lyd + joystick og ikon-styring. Kan man overhovedet få spil, hvor der skal både styres og skrives? Jimmi Larsen, København Ø

«Du må undskyldte det med Powermøgen, men når du først har fået Amigaen (og prøvet spillet), tror jeg nok du tilgiver mig!»

Det, du har fået foræret, er en såkaldt MSX-computer. Det var noget japanerne fandt på for nogle år siden. Ideen var at skabe et nyt standardformat for hjemme-computere - i stil med det IBM lavede på kontor-området. Men som tiden har vist, blev systemet lidt af en flaske. Nok mest fordi kvaliteten ikke kunne hamle op med de andre nye systemer, der begyndte at spire frem - blandt andet en vis Amiga...

Det bliver altså meget svært for dig at finde nye spil og programmer til din MSX computer (sikkert umuligt!), men siden du har fået den foræret, er det jo lidt af et luksus-problem. Forøvrigt har vi et gammelt MSX-spil liggende - det vil sige, det har vi ikke længere, for jeg har sendt det til dig. God fornøjelse!

Angående dine planer for indkøb af Amigaspil så vil jeg godt råde dig fra at købe Nightbreed og Voodoo Nightmare, og Creatures er mig bekendt ikke udgivet til Amigaen. Brug hellere pengene på spil som Secret of

Monkey Island eller Megalomania. Hvis du absolut vil have et grafisk adventure, hvor der også skal skrives, så prøv nogle af Sierra's spil - f.eks. Quest for Glory (visse ældre udgaver går under navnet "Heros Quest"), Police Quest, eller Larry-serien. Der er nok at gå igang med!

Annoncesalg af piratkopier

Nu kan det f..... være nok! Jeg er en næsten ny Amiga-ejer, og de spil, jeg har, er nye. Jeg havde hørt om et lidt ældre spil, jeg også ville have, og satte derfor en annonce i avisen om, at jeg ville bytte med et af de nye spil for det gamle. Jeg skrev udtrykkeligt: "Kun originale spil ønskes".

Jeg fik 17 henvendelser med tilbud på det spil, jeg var interesseret i. Men 13 sagde, at de kun havde kopier, så dem sagde jeg nej tak til. De sidste fire påstod, at de havde originalen, og jeg blev glad. Men ak og ve... Da de fire forskellige spil kom ind af døren med posten, havde de eet til fælles: De var alle kopier!

Så jeg måtte returnere dem, og det kostede mig ca. 25 kroner + udgifter til annoncen (35 kr), ialt

ca. 55 kr. Og hvad fik jeg ud af det? Ikke en sk... Jeg blev kun 55 kr. fattigere.

Så kære venner: Næste gang I ser i en annonce, at der står "Kun org.", så RESPEKTER det dog! Hvis det var kopier, jeg ville have, så havde der ikke stået "org." i annoncen!

Hilsen en (meget) vred læser.

Dette er desværre et stort problem, som vi også har oplevet gennem vores eget "Læsermarked". Kontrol-opkald har vist, at mange af de annoncer, der reklamerer med salg af originale spil, faktisk dækker over piratkopier. Af samme grund har vi måttet "blackliste" flere annoncører, og vi foretager løbende forfærdte kontrol-opkald til annoncørerne for at checke, at det ikke drejer sig om piratkopier.

SKRIV NU!

Hver måned premierer vi de bedste, sjoveste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spil! Så hvis du har meninger, reaktioner på andres breve, vittigheder til "Hjørnet", spørgsmål, svar, eller andet, som du mener det er værd at uddeleligere på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Det Vittige Hjørne

Sidste gang måtte "hjørnet" desværre udgå til fordel for et par kedelige annoncer. Men bare rolig - vi kompenserer i dette nummer med en ekstra stor bunke vittser fra læserne!

Alle børnene i computerklubben havde en Amiga - undtagen Knud. Han havde klædt sin Nintendo ud.
Thomas Ottosen

- Hvordan redder man en Nintendo-ejer fra at drukne?
- Man fjerner sin fod fra hans hoved.
Lars Haar Nielsen

Moderen, som efterhånden var lidt træt af, at faderen ikke hjalp til med påsningen af babyen, tog sig en dag sammen og bad ham om at bade babyen.

"Helt i orden," lød svaret.
Efter et stykke tid ville hun lige se efter, hvordan det gik. Da hun så gik ind i badeværelset, fik hun et chok, da hun så faderen hvide babyen i armene og benene frem og tilbage gennem vandet.

"Nej, nej, nej," råbte hun. "Du skal tage blidt på babyen, og langsomt sænke ham ned i vandet!"

"Er du rigtig klog," lød svaret. "Tror du, jeg skal have skoldet mine hænder?" ...
Frank Mikkelsen

- Hvordan gør man en Nintendo-ejer rundtosset?
- Man stiller ham ned i en tønde, og siger at han skal gå over i det ene hjørne!
Lars Haar Nielsen

På den ene side af pigetråds-hegnet står en ko, og på den anden side står en tyr. Koen råber til tyren: "Kom herover!". Tyren tager tilløb, og springer over hegnet. "Dav, jeg hedder Maren Malkko, men kald mig bare Maren, for jeg er lige blevet malket," siger koen til tyren. Så siger tyren: "Jeg hedder Klodshans, men kald mig bare Hans, for mine klodser hænger over på hegnet."
Thomas Bentsen, Randers

Lærer Petersen stod i sin første klasse. De havde om dyr.

- Lis, hvad siger koen?

- Muh!

- Hans, hvad siger grisen?

- Øff!

- Karin, hvad siger hansen?

- Gok, gok!

- Peter, hvad siger frøen?
- Welcome to the Muppet Show!
Rune Lund-Hermansen

Kaj spørger Jørgen om, hvad det vakuum er. Jørgen svarer: "Jeg ved det ikke, men jeg har det i hovedet".
Ivar Andersen, Svenstrup J.

- Hvad siger de hjemme hos en vegetar-familie lige inden måltidet?
- Skynd jer til bords, inden maden visner!
Kenni Pedersen

En københavner og en århusianer gik i biografen for at se en western. Midt under filmen siger københavneren: "Jeg vil vædde 100 kroner på, at der snart springer en indianer op og slår John Wayne, så han falder af hesten". Det går århusianeren med på, og de vædder. Det gik som københavneren havde forudsagt, og da han havde fået pengene sagde han: "Jeg må nu indrømme, at jeg havde set filmen en gang før, så jeg vidste hvad der ville ske". "Det har jeg også," svarede århusianeren, "men jeg troede da ikke, at John Wayne ville happe på den to gange."
Anonym

Faderen: Hvor er din karakterbog, Peter?
Peter: Den har Jacob lånt for at skræmme sine forældre
Ivar Andersen, Svenstrup J

- Hvorfor må man ikke lægge en Nintendo-ejer i en kanon?
- Fordi det er forbudt at skyde med dum-dum kugler
Lars Haar Nielsen

Tøgen var tæt, og pludselig øjnede kaptajnen lige foran stævnen noget, der så ud som lys fra et andet skib. Han lod stroks signalere: "Kurs ti grader syd". "I kan selv sætte kurs ti grader nord," lød svaret. "Dette er kaptajnen - Jeg beordrer jer til at sætte ti grader til syd!", kom det tilbage. Intet svar. Nu blev kaptajnen rigtig arrig: "Dette er et krigsskib... Vil I så sætte den kurs ti grader syd!". Svaret kom: "Og dette er et fyrtårn, så skynd jer hellere at få kurs ti grader længere nord".
K.R., Haderslev

- Tjener! Der ligger to kontakttliser i min suppel

- Hvor, hvor?!

Mads S. Hansen, Jægerspris

En lille historie om race-diskrimination:
En fangevogter går hen til en hvid fange og spørger ham:

- Hvorfor sidder du her?

- Fordi jeg har slået en neger ihjel.

- Hvor lang tid skal du sidde her?

- I to år.

- Hvad sagde dammeren?

- At hvis jeg var heldig, slap jeg med 1 år.

Fangevogteren går videre, og spørger den næste hvide fange:

- Hvorfor sidder du her?

- Fordi jeg har slået fem negre ihjel.

- Hvor lang tid skal du sidde her?

- I seks år.

- Hvad sagde dammeren?

- At hvis jeg var heldig, slap jeg med 3 år.

Fangevogteren går videre og spørger en sort fange:

- Hvorfor sidder du her?

- Fordi jeg har kørt uden cykel-lygter

- Hvor lang tid skal du sidde her?

- To gange livstid.

- Hvad sagde dammeren?

- At jeg var heldig, at det ikke var mørkt!

Henrik Søhl

En dag kom en præst kørende uden hænder på styret af sin cykel. Så blev han stoppet af en betjent, der sagde: "De må ikke køre cykel uden hænder, så De får en bøde." Præsten: "Jamen, Gud er med mig!". Betjenten: "Nå, så må jeg give Dem en bøde for at køre to på en cykel."
Carsten Østberg, Albertslund

- Har du hørt, at man nu får udleveret toiletpapir på alle russiske restauranter?

- 2!

- Jo, for de har lukket Serviefunien.

Mads S. Hansen, Jægerspris

Hørt for længe siden i Israel: "Jeg er ligeglad med, hvem din far er. Du skal ikke gå på vandet, her hvor jeg fisker!"
Frank Johansen

Alle børnene fik lomme penge og gaver til jul undtagen Per. Hans far var underdirektør i Nordisk Fjer...

K.R., Haderslev

Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomichef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



AMIGA 500

- vi ta'r leg alvorligt.

Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye Computers Disk-service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special. Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55 kr. pr. disk. Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga.

Tallene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

PD-disk <#>1 (6/88)
(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpic)

PD-disk <#>2 (7/8-88)
(Flamkey, Cled, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristonella, BHill.anlm, gauge)

PD-disk <#>3 (9/88)
(Comm, Qbase, BBSlist, TagBBS, Amigazzer, PackIt)

PD-disk <#>4 (10/88)
(HAMmm, DX-Synth, Nart, DEMOllition, LED, Melt, DK, Panl, GOMF1.0, flip, Wiredemo, Psoand, lyd)

PD-disk <#>5 (11/88)
(Bird.anlm, boingflight.anlm, Boing3D.anlm, AboutSound, Birds.anlm, Birds.audio, bird.anlm)

PD-disk <#>6 (12/88)
(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFlix)

PD-disk <#>7 (1/89)
(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

PD-disk <#>8 (3/89) ***UDGÅET***

PD-disk <#>9 (5/89)
(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouseoff, Mouseon, Tinclock, Worms)

PD-disk <#>10 (6/89)
(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

PD-disk <#>11 (7/8-89)
(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXt, NewZap, OMPGX, cmd, nofastmem, Fsw)

PD-disk <#>12
(Vchek, Bankn, Blackbook, WKeys, Heliosmouse, Lens)
PD-disk <#>13 (11/89)
(RSLClock, SiliCON, ift2Pcs, Othello, Bouncer, Plot)

PD-disk <#>14

PD-disk <#>14a (2/90)
(HandShake, Auxhandler, Units, SetFonts, PopCli, DiskSolve, Expose, MED)

PD-disk <#>15 (3/90)
(MachII, Toomuch3D, Slotscar, Towers, 15)

PD-disk <#>16 (4/90)
(VirusX4.0, JPDUtil, Label-print, Plasma, Amigo, Forever, BootIntro)

PD-disk <#>17 (6/90)
(GPrint, powerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbit3D, SceneGen-Demo)

PD-disk <#>18 (7/8-90)
(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

PD-disk <#>19 (10/90)
(Car, Show, VirusHunter, Cassetti, Helper, Whatsis, PPSHOW, Roses)

PD-disk <#>20 (11/90)
(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puzz, SysInfo)

PD-disk <#>21 (12/90)
(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MigaMind, KeyMenu)

PD-disk <#>22 (1/91)
(Fortune, HyperDialer, Today, AnyMonth, H-Ball, MouseGorods, PopUpMenu, Zap, CX-1, Einstein, Starblanker, FutureCar)

PD-disk <#>23A (2/91)
(The A64 Package)

PD-disk <#>23B (2/91)
(Formater, KeyMapEd, Menu, Pcopy, PowerLogo, Yawn!, ArtMuseum, Daz)

PD-disk <#>24 (5/91)
(DirWork, JoyMouse, MaBlanker, ParM, PopInfo, PAnim, SoundEditor, TicTacToe, TrackDisplay, ZeroVirus)

PD-disk <#>25 (6/91)
(BCB, OptMouse, SnoopDo, SpaceWars, Train, Vortex, Norman)

PD-disk <#>26 (10/91)
(Globulus, KeyMeny, Lotto, TextPlus, TripleYachtZ, UltraF4)

Markér de disketter du ønsker, og indsend HELE kuponen!

Navn
Adresse
Postnr. By

Jeg har indbetalt beløbet, _____ på:

Girokonto nr. 971 1600

Vedlagt i check

Hvis du er abonnent og betaler med check, så skriv dit abonnementsnummer uden på kuverten. Ved giroindbetaling skriver du dit abonnementsnummer under bemærkninger. Her skal du også skrive, hvilke disketter du bestiller. Betaler du med dankort, skal du blot udfylde og indsende denne kupon. Leveringstiden er ca. 2-3 uger fra betalingen er registreret.

UDSALG! UDSALG! UDSALG!

SÅ SKAL DER RYDDES OP!
VI LÆGGER DERFOR UD
MED ET STORT

JANUAR- UDSALG

HVOR DU VIL FINDE MASSER
AF NYE SÅVEL SOM ÆLDRE
SPIL-TITLER TIL STÆRKT
NEDSATTE PRISER

SPAR 20-60% PÅ SOFTWARE
TIL AMIGA OG IBM-KOMP.

UDSALGET STARTER:

DEN 6. JANUAR KL. 12⁰⁰

KOM IND OG GØR ET KUP!

Vi holder lukket fra den 2. - 4. Januar begge
dage inkl., og ønsker alle vore kunder en
god jul og et godt nytår.

DAISY Software

GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C
TLF.: 3131 7523

Sponsorer:

I produktionen af
"Det Nye Computer"
bruges bl.a. flg.
produkter:

Professional Page 1.3
og 2.0, Professional
Draw 2.0, The Art
Department
Professional, JX-300
Sharp Scanner,
ReSEP,
(Nikita Data A/S).
Nordic
Power-Freezer,
(Betafon).
Action
Replay-freezer Mk. II,
(Alcolini Aps).
Amiga 3000,
(Commodore).

AMIGA LAVPRIS = GO'DATA APS

RAMUDVIDELSER

512 kB u/ur m/afbryder kr. 295,-
512 kB m/ur og afbryder kr. 340,-

1.5 MB (giver 2.0 MB ialt)
komplet med RAM-kredse og
GARY-adaptor, ur og afbryder.

TILBUD KR. 998,-

DISKDREV

3.5" eksternt kvalitetsdrev.
Metalkabinat, gennemført bus
og afbryder. Totalt lydløst.
KUN kr. 798,-



MUS

TRUEMOUSE, superlækker
dråbeform
solid kvalitet
kr. 240,-



TRACKBALL

Lækker trackball, perfekt til teg-
neprogrammer o. lign. 200 DPI
Kun kr. 298,-

STEREOSAMPLER

Komplet med stereosoftware og
kabler.
Kun kr. 390,-

DISKETTER 3.5"

Bedste kvalitet m/ labels og
garanti.
100 stk KUN kr. 398,-

STAR MATRIX PRINTERE

Alle med kabler, papir og farvebånd
LC-20, 9 nåle s/h..... kr. 1.890,-
LC-200, 9 nåle farve..... kr. 2.690,-
LC-24-200, 24 nåle s/h..... kr. 3.390,-
LC-24-200C, 24 nåle farve. kr. 3.890,-
2 års garanti

GRATIS!!!!

Musemåtte medfølger alle bestillinger!
Levering kun med postordre/efterkrav.
Forsendelsesgebyr ialt kr. 35,-

Alle priser er incl. moms.

1 års garanti på alt.

Go'DATA ApS
Postboks 95
3550 Slangerup

TLF: 42 28 92 92
mandag - fredag
9.00 - 16.30

AMOS-hjørnet

Velkommen til Amos-hjørnet! Søren Jensen vil fremover forsøde livet for alle AMOS-interessererede her i DNC, og kigger i denne måned på en Compiler og en 3D-udvikelse.

Af Søren Jensen

Udgiveren af Amos, Mandarin Software, har taget navneforandring til Europress Software. De udgiver dog konstant nye versioner af Amos. Dette betyder, at registrerede brugere af Amos hele tiden er up-to-date med nye fejlfrettelser og nye udvidelser. Den helt nye version er 1.31, og byder på mange spændende nye kommandoer, der utroligt nok udgives som Public Domain. Har du ikke den sidste nye version af Amos, kan du skrive til:

Sandra Sharkey,
Amos PD Library.
25 Park Road
Wigan, WN6 7AA.
Englan
Tlf: 009-44-942 495261

Når man køber enten Amos Compiler eller Amos 3D får man et lille hæfte med, kaldet "What's new in version 1.3", som beskriver alle nye kommandoer. Af nye ting kan nævnes en række kommandoer til fuld styring af serialporten. Med disse kommandoer er det nu muligt at lave modem-programmer, multiplayer spil, samt meget andet. Der er nye multitasking-kommandoer som: Amos To Back og Amos To Front, der skifter mellem Workbench og

Amos. Request Wb, også en meget brugbar kommando, giver dig standard Amiga requestere, istedet for dem Amos selv bruger (og det er jo meget rart). En af de mest brugbare features i den nye Amos er Bob flipping.

Bob flipping vil sige at genbruge en bob, ved at vende den. Har man f.eks. en person i et spil, kan man nøjes med at have den, eller de bobs der bruges til at gå mod højre. Skal personen så gå mod venstre, nøjes man med at vende ens bobs, og det ser så ud som om personen går mod venstre.

Denne metode kan nemt spare meget hukommelse i et spil. Fig. 1 er et eksempel på Bob flipping.

Turbo med Amos

Et af længe ventede Amos-produkter er compileren. Den er nu endelig kommet, og byder på intet andet end turbobehastighed til dine Amos-programmer. Compileren vil næsten få dine Amos-programmer til at køre dobbelt så hurtigt, i nogle tilfælde op til fem gange hastigheden.

Endvidere laves de som standard Amiga filer, så man kan starte Amos-programmer fra enten CLI eller Workbench uanset om man ejer Amos eller ej.

Compileren kan bruges på 3 forskellige måder, fra CLI'en, Direct mode eller et via medfølgende program. Sidstnævnte bruges som et accessory, og giver mulighed for at compilere inde fra Amos (man skal dog gemme sine programmer først. Compileren er en hurtig onepass compiler, hvilket vil sige at der ikke bliver testet for fejl under compilation. Så for at fejlsjekke dine programmer, skal du først teste dem inde fra Amos. Som noget nyt kommer compileren med en assembler.

Denne giver dig mulighed for at implementere maskinkode direkte i dine programmer.

Starglider vs. Amos

En af de rigtigt spændende nyheder er Amos 3D. Med denne pakke kan du lave rigtige 3D-spil i stil med Starglider. De eksempler jeg har set er helt på højde med dem man ser i diverse spil.

Amos 3D består, udover selve udvidelsen, også af en Object Modeller dvs. et program der bruges til at tegne sine 3D figurer med. Amos 3D er skrevet af Voodoo Software, der er kendt for deres 3D spil. I næste AMOS-hjørne vil jeg gennemteste denne spændende pakke. Bemærk dog at der kræves 1 MB ram for at udnytte 3D fuldt ud.

Nye copyright-bestemmelser

I forbindelse med lanceringen af Amos Compiler har Europress Software ændret reglerne for kommercielt udviklet software.

Før i tiden var det påkrævet, at man skrev at det pågældende software var skrevet i Amos, både i instruktionerne og på bagsiden af pakken. Dette behøver man

ikke længere, man skal blot sende en kopi af sit program til Europress Software, som så måske vil bruge programmet som reklame for Amos. For Public Domain og Shareware gælder nogle lidt andre regler. Her SKAL man i programmet gøre opmærksom på at det er skrevet i Amos.

Konklusion

Amos har siden lanceringen udviklet sig utrolig meget, og med de to nye udvidelser er Amos blevet et utroligt stærkt værktøj.

Hele sættes, dvs. Amos, Amos Compiler og Amos 3D, kan anskaffes for ca. kr. 1500 hvilket må siges at være en lille pris taget i betragtning hvor meget man får for sine penge. Amos er alle pengene værd, og mere til. Har du nogle spørgsmål, eller ideer til artikler om Amos, så send et brev til Det Nye Computer, mærket "AMOS". Vi vil så prøve at svare på dine spørgsmål efter evne.

(I næste AMOS-hjørne vil jeg gå tæt på Amos 3D, og Amos Compileren vil blive testet mod andre BASIC-compile på markedet.)

Eksempel på "Bob-flipping"

```
Rem *** BobFlipping
Rem *** Af: Søren Jensen for Det nye COMputer.
Hide
Load "AMOS_DATA:Sprites/Octopus.Abk": Get Sprite Palette
Curs Off: Flash Off
Cls 0
X=100
Bob 1,X,100,1
Do
If Jleft(1)Bob 1,X,100,$8000+1
Dec X
Wait Vbl
End If
If Jright(1)
Bob 1,X,100,1
Inc X
Wait Vbl
End If
Loop
```


Modula-2:

Sproget for os der hverken kan eller vil C

Er du også træt af den langsomme Basic-interpretter? Tor du ikke gå i gang med Assembler? Så se lige her inden du lige som alle de andre starter på C.

Af Lars Jørgen Helbo

Der findes nemlig mange andre højsprog. Modula-2 er et interessant alternativ: Et moderne sprog med alle muligheder og alligevel nemt at lære. Interesseret? Så læs nærmere i denne artikel.

Starter med BASIC

Som nybagt Amiga-ejer er det naturligt, at man gør sine første programmeringsforsøg med Basic. Interpreteren får man jo gratis. Efter nogen tid ser man sig så om efter noget nyt og bedre. Nogle tager fat på assembler - god arbejdslyst! Resten skifter til C. Sådan også artiklens forfatter. Det varede to år inden jeg over for mig selv indrømmede, at jeg ikke fatter programmer af typen:

```
main()
{ int i;
  for(i=1; i<=10; printf("%d\\n",i++));
}
```

Men heldigvis findes der jo mange andre højsprog. Et af dem (det bedste) er Modula-2. I Schweiz bor professor Niklaus K. Wirth. Han har opfundet en lang række højsprog. Det mest kendte er Pascal, som har stor udbredelse i Mads Dos-verdenen, og Modula-2 er en videreudvikling af Pascal.

Læseligt

I forbindelse med Amigaen er Modula-2 særlig interessant, fordi der her findes et par ganske fremragende compilere. Men hvilke fordele har sproget ellers? En fordel er ihvertfald læseligheden. Hvis vi oversætter forstående C-program til Modula-2, ser det således ud:

```
MODULE Eks1;
FROM InOut IMPORT WriteInt, WriteLn;
VAR i: INTEGER;
BEGIN
  FOR i:=1 TO 10 DO
    WriteInt(i,2);
    WriteLn;
  END;
END Eks1.
```

Modulopdelt

Hvis man bare kan en smule engelsk, kan man næsten se, hvordan programmet fungerer. I

første linie står modulets navn. Et program kan bestå af mange forskellige moduler, som saves i hver sin fil, og compileres hver for sig. Først når programmet linkes, forbindes modulet til en enhed. På den måde kan man gøre et modul færdigt ad gangen, og derved er det meget nemmere, at bevare overblikket. I anden linie følger en Import-deklaration. Her fortæller deklarationen, at vi vil bruge procedurerne WriteInt og WriteLn, som stammer fra standardmodulet InOut.

I C opnår man noget lignende med kommandoen #include; men Modula-2 er langt mere fleksibelt, fordi man kan nøjes med at importere de procedurer, variable og konstanter, som man virkelig har brug for.

Variabel-deklaration

I eksemplet følger så en variabel-deklaration. I modsætning til Basic skal alle variable deklareres inden de kan bruges. Deklarationen markeres af nøgleordet VAR, og da det står i hovedprogrammet og ikke i en procedure, er i en global variabel, som kan bruges overalt i programmet.

Mange typer

Den variable i har her typen INTEGER. Det er et helt tal, som kan være både positivt, negativt og

nul. Modula-2 har imidlertid mange andre typer. CARDINAL er også hele tal; men de kan kun være positive eller nul. REAL bruges til decimaltal og CHAR til bogstaver. De tre første typer findes også i store udgaver: LONGINT, LONGCARD og LONGREAL, som bruger flere bytes og kan optage større tal. Endelig findes de vigtige pointer-variable samt de sammensatte typer ARRAY og RECORD. Et ARRAY består af flere elementer af samme type, en RECORD er derimod sammensat af forskellige typer.

Stor og lille skrift

Det er iøvrigt ikke tilfældigt, at typenavnene her er skrevet med store bogstaver. I Modula-2 skelnes nemlig strengt mellem store og små bogstaver. Det kræver lidt tilvænnning; men til gengæld er det nemmere at variere navnene på procedurer og variable.

Typefast

Typisk for Modula-2 er også en høj grad af typefasthed. Hvis en procedure forventer en INTEGER som parameter, skal man ikke tilbyde den en CARDINAL. Selv en LONGINT vil blive afvist med en fejlmelding i kompileringen. Helt umuligt er det dog ikke. Men så skal man i kildekoden angive, at man virkelig mener, hvad man skriver. Det kan gøres sådan:


```
MODULE Eks2;
FROM InOut IMPORT WriteInt;
VAR x: CARDINAL;
BEGIN
WriteInt(INTEGER(x));
END Eks2
```

Gode fejlmeldinger

Dermed fortæller man compileren, at man ved, hvad man gør. Samtidig overtager programmøren ansvaret for, at x ikke kommer uden for det tilladte område. Det virker måske omstændigt. Fordelen er, at compileren bedre kan kontrollere, hvad der sker. Flere fejl afsløres dermed under compileringen og ikke først, når det færdige program går i gær.

Men tilbage til det første program eksempel. Med ordet BEGIN starter hovedprogrammet. Derefter kommer en sløjfe, som gennemløbes 10 gange. I hvert gennemløb skrives tallet i med to cifre, hvorefter cursoren flyttes ned i næste linie. Sløjfen slutter med ordet END; og programmet med END Eks1.

Men det har de fleste jo nok allerede gættet. For som sagt, hvis man kan en smule engelsk, er det nemt at lære Modula-2. Men se så lige på C-programmet en gang til. De to programmer laver det samme; men - hvis man ikke lige ved det.

Hurtigt og kompakt?

Vi kan altså slå fast, at Modula-2 er nemt at lære, nemt at læse og compileren fanger de fleste af de fejl man laver. Nu kan jeg næsten høre C-programmørerne protestere: "C er hurtigt og kompakt", "C er Amigaens modersmål". At C skulle være et specielt hurtigt højsprog er en udbredt misforståelse. Et program, som er skrevet i et højsprog, kan nemlig ikke køre på computeren, og derfor er sproget hverken hurtigt eller langsomt. Det er dog rigtigt, at C er kompakt, derfor er det så svært at læse. Om det færdigt kompilerede program er hurtigt og kompakt afhænger derimod alene af compileren. Se på de to programmer ved artiklens start en gang til. Hvis de kompileres med to lige gode compilere, får man to identiske maskinsprogprogrammer. Man må derfor sammenligne de compilere, der findes på markedet. Hvad hjælper det bedste sprog, hvis der ikke findes en god compiler. Når det drejer sig om Amigaen, viser det sig imidlertid, at den bedste Modula-2-compiler på ingen måde står tilbage for den bedste C-compiler. Det er rigtigt, at dele af Amiga-DOS er skrevet i C. Vil man skrive et nyt operativsystem er C derfor et godt valg.

Mere interessant er dog, om man i et givet sprog kan udnytte

de procedurer, der findes i de forskellige libraries. Disse procedurer arbejder tit med pointere og sammensatte strukturer af variable. Procedurene er jo skrevet i C, og her bruger man den slags variable. Det er et stort problem i Basic, som ikke kender sådanne typer. I Modula-2 findes typerne POINTER og RECORD, og derfor er det her ikke noget problem. Facit C er et glimrende højsprog. Ingen tvivl om det; men C er ikke det eneste højsprog. Alt hvad man kan lave i C, kan også laves i Modula-2, og takket være de glimrende compilere bliver de færdige programmer hverken længere eller langsomme. Den største forskel mellem de to sprog, ses i eksemplerne på fra før: Modula-2-programmøren skal skrive noget mere. Til gengæld er programmet lettere at læse, og sproget nemmere at lære.

Boks 3: Compilere

Modula-2-compiler findes til alle computersystemer lige fra Amiga til mainframe. På Amigaen er man imidlertid henvist til de kommercielle systemer: M2Amiga, TDI-Modula-2 eller Benchmark Modula-2. Der findes dog en demoversion af M2Amiga. Den indgår i flere public domain serier. Compileren er begrænset i funktionsomfang; men man kan gøre sine allerførste forsøg med den. Man kan imidlertid godt blive misundelig på dem, der arbejder med Atari ST eller MS-DOS. Til disse computere findes nemlig ganske fremragende PD-/Shareware-compiler.

Boks 4: Bøger

Bøger om Modula-2 findes især på engelsk og tysk. Wirth har selv skrevet to bøger: "Programming in Modula-2" og "History and Goals of Modula-2". Den første er særlig vigtig, fordi den indeholder standarden for sproget. En grundlæggende indføring giver "Modula-2 A Seafarer's Manual and Shipyard Guide" fra Addison-Wesley. Det tyske forlag Markt & Technik har udgivet to bøger, der specielt handler om Modula-2 og Amiga. "Amiga Programmieren mit Modula-2" er en begynderbog, mens "Amiga Modula-2" især handler om, hvordan man udnytter operativsystemet.

Boks 1: Et lidt større eksempel i Modula-2

(* Dette er en kommentar. Kommentarer står mellem parentes-stjerne og stjerne-parenthes. De ignoreres af compileren og har ingen indflydelse på programmet. *)

MODULE Eksempel;

(* Her har vi programmets navn *)

(* Programmet begynder altid med import-deklarationerne. Modula-2 indeholder kun ganske få standardprocedurer. Herunder ses f.eks. CHR og INC. Sammen med compileren får man imidlertid et antal færdige moduler med ekstra procedurer, som man kan importere. Wirth har i sin bog angivet, hvad modulerne bør indeholde; men det kan variere. *)

FROM IO IMPORT WrStr, WrLn, WrChar, RdKey;

(* Nu kommer de globale typer, variable og konstanter *)

TYPE SvarString = ARRAY[0..40] OF CHAR;

(* En ny type *)

VAR Svar: SvarString;

(* En global variabel *)

CONST RigtigtSvar = 'J';

(* En global konstant *)

(* Så kommer de selvdefinerede procedurer (underprogrammer). Denne procedure forventer et argument af typen ARRAY OF CHAR, og leverer et resultat af typen SvarString. *)

PROCEDURE HentSvar(Melding: ARRAY OF CHAR): SvarString;

VAR i: INTEGER;

(* Dette er lokale variable *)

c: CHAR;

S: SvarString;

BEGIN

(* Her starter selve proceduren *)

WrStr(Melding);

(* Argumentet skrives på skærmen *)

i:=0;

(* En tilføjelse: i får værdien nul *)

LOOP

(* Her starter en endeløs sløjfe *)

c:=RdKey();

(* En karakter læses fra tastaturet *)

(* Nu følger et betinget spring.

Hvis brugeren har trykket på <RETURN>, eller hvis S er fyldt, forlades sløjfen *)

IF (c=CHR(13)) OR (i>39) THEN EXIT;

(* ellers ... *)

ELSE

(* skrives karakteren på skærmen *)

WrChar(c);

(* og indsættes i den variable S *)

S[i]:=c;

END;

(* Den variable i forøges med 1 *)

INC(i);

(* LOOP-sløjfen afsluttes *)

END;

(* En string afsluttes med et nul-byte *)

S[i]:=CHR(0);

(* Procedurens resultat leveres tilbage *)

RETURN(S);

(* Her slutter proceduren *)

END HentSvar;

BEGIN

(* Her begynder hovedprogrammet *)

(* Det vil sige, når det færdige program startes, sker det her. I den følgende sløjfe kaldes proceduren igen og igen. Indtil brugeren indtaster det ønskede svar *)

REPEAT

Svar:=HentSvar('Er Modula-2 noget for dig? ');

WrLn;

UNTIL Svar[0]=RigtigtSvar;

(* skrives på skærmen *)

WrStr('Det var det jeg ville høre');

END Eksempel.

(* Programmet afsluttes med punktum *)

Boks 2: Gå Amok

Amok står for "Amiga Modula-2 og Oberon Klub". Oberon er et andet af Niklaus Wirth's sprog. Klubben består af studenter fra Stuttgart, og dens formål er programmering af Amigaen i de to sprog. I løbet af de sidste tre år har klubben udgivet over 50 public domain disketter med programmer og procedurer i Modula-2. Kvaliteten er meget høj, og disketterne kan varmt anbefales. Klubben arbejder med M2Amiga; men uanset hvilken compiler man bruger, er der masser af inspiration at hente.

Mere guf til MultimediaAmiga!

Amiga er en fantastisk multimedia-maskine, og det udnytter programmet ShowMaker til fulde. Vi tester.

Af Bo Jørgensen

Der findes mange brugere som ikke er klar over hvilken kraftfuld computer Amigaen egentlig er. De er tilfredse med de mange gode spil der findes og bruger måske også, i ny og næ, "maskinen" til lidt tekstbehandling, regneark og som tegneredskab (DPaint). Det er jo meget godt alt sammen. Men det er faktisk det samme som at køre BMW med et anker bundet til hængeren.

Amiga er multimedia

Amigaen kan en masse og det ser ud til af dens speciale efterhånden bliver indenfor begrebet multimedia.

At et program eller en computer har noget med multimedia at gøre betyder blot, at den kan klare både lyd, grafik, billede, interaktivitet, midi, video - ja, man kunne blive ved. Essensen af oven-

stående er et produkt, som udnytter alle genrer indenfor den nyeste teknologi, og bruger dem til at skabe en levende, interessant og underholdende præsentation.

En præsentations-video

Scala, CanDo, AmigaVision, og HyperBook er blot nogle af de programmer, der er med til at markere Amigaens førerposition i multimedia-sammenhæng. I det føl-

Mere guf til MultimediaAmiga!



Du kan hæfte sjove effekter (wipes-overgange) på hvert billede/animation. Der er 35 forskellige wipes, og i modsætning til Scalas grafiske wipe-oversigt er disse angivet med navne.



Der kan vælges mellem to typer musikfiler - MIDI og SMUS (Simple MUSical Score).

gende ser vi på et nyt produkt, der på flere måder viser vejen frem indenfor multi-media produktion.

Med i ShowMaker-pakken ligger, foruden en manual og 4 disketter også en præsentationsvideo. Den blev selvfølgelig straks smidt i videoen, og hvilken nydelse. Musik, lydeffekter, levende billeder og animationer - (det er mangler ikke noget). Men det er jo også en salgsvideo, så den har jo nok fået lidt ekstra pynt. Efter at have set videoen et par gange, var det med fornyet spænding at programmet blev bootet op.

Som sagt fylder det fire disketter og udover selve programdisketten er de andre fyldt med baggrunde og fonte. Efter et par sekunder er man straks inde i kontrolrummets hovedsæde. Det er her alle de forskellige opgaver styres. Kontrolpanelet er meget overskueligt opbygget, og allerede efter få minutters arbejde, var det første "mesterværk" klar, - billeder der med hver sin wipe (overgang) afløste hinanden. Imponerende nemt.

På selve kontrolpanelet er der en række benævnte felter som er inddelt i tidsintervaller (disse kan stilles), Øverst er GRAPHICS, hvor billeder og animationer hentes ind. Ved et let tryk på Graphics kommer et mindre vindue frem med betegnelsen "select a Video event", her er det blot et spørgsmål om at fortælle hvor ShowMaker skal lede efter filen. Når dette er klarlagt og filen valgt, er det tid til at fortælle hvilke sjove effekter (wipes- overgange) der skal hættes på hvert billede/animation. Der er 35 forskellige wipes, og i modsætning til Scalas grafiske wipe-oversigt er disse "kun" angivet med navne.

Udover wipes kan man også, hvis det er animation man arbejder med, indstille hvor mange billeder pr. sekund og antal loops den aktuelle billedsekvens skal

have. Endelig er det muligt at få et førstehandsindtryk (preview) af denne lille sekvens. Det sidste der nu mangler på grafikdelen er angivelsen af hvor længe billedet skal stå på skærmen. Det gøres ved at trække en tidsindikator hen langs med felterne indtil det givne tidspunkt er nået. Det lyder måske lidt kompliseret, men det er faktisk utrolig enkelt. Det var billederne og animationerne, men det er faktisk kun den spæde begyndelse.

Tekstning

Næste punkt er Title (tekstning). Her foregår proceduren stort set på samme måde, og her er der mulighed for at vælge skrifttype, style, effect, motion, margin og farver. Effect giver mulighed for at ændre på tekstens udseende, og hvis man gerne vil have teksten til at scrolle fra en eller anden vinkel, så er menuvalget "motion". Også her angives et tidsinterval for hvor længe teksten skal være synlig.

Og så til lyd/musik!

De næste punkter er Music, SFX left 1 og 2, SFX right 1 og 2. Også her er det samme rækkefølge. Der kan vælges mellem to typer musik filer - MIDI og SMUS (Simple Musical Score). SMUS er musikstykker designet til at bruge Amigaens interne samplede lyde. Derfor er det også nødvendigt at angive, hvor de samplede instrumenter ligger. MIDI (Musical Instrument Digital Interface) er musikstykker, der spilles via en extern MIDI synthesizer eller et MIDI-instrument tilkoblet Amigaens serielle port. Det er lidt underligt at folkene bag ShowMaker ikke også har valgt at bruge andre musikformater - f.eks dem som Sound Tracker eller MED bruger - begge disse programmer er efterhånden yderst professionel-

le og relativt nemme at bruge.

Når musikken er valgt, kan længden, tempo og loops sættes, og også her er der mulighed for et hurtigt preview. SFX er stedet hvor lydeffekterne kommer ind. Hvis der f.eks i produktionen er et billede af en bil, ville det jo være helt fint med lyden af en accelererende bil. SFX er opdelt i fire forskellige lydkanaler. To højre og to venstre. Det vil sige, at der kan afspilles flere lydeffekter på en gang. De kan "køre" fra venstre til højre lydkanal, og dermed skabe bevægelse i produktionen. En SFX lyd kan være en hvilken som helst digitaliseret lyd, enten lavet med en digitizer eller en færdig lyd (instrument) hentet fra en anden kilde.

I SFX menuen er det muligt at indstille forskellige ting - lydstyrke, tuning, loop, prioritet og memory. Prioritet afgør, hvad der skal gøres hvis lydeffekten kolliderer med et stykke musik, som allerede bruger Amigaens 4 lydkanaler. Der er mulighed for No og Yes. Hvis der vælges No vil musikken ignorere SFX lyden og fortsætte - hvis der vælges Yes vil lydeffekten "stjæle" en kanal fra musikken.

Under SFX ligger Volume Track. Her reguleres lyd/musikstyrken, hvilket betyder at lydeffekter og musik kan blændes op lynhurtigt eller der kan fades langsomt og blidt. Hvis et stykke musik er sat til at loop'e (spiller hele tiden), kan man med Volume Track langsomt få lydstyrken ned (eller op), så den passer de grafiske passager.

Kombiner med TV-signal

Genlock Track er et kapitel helt for sig. Denne feature giver brugeren fuld kontrol med SuperGen 2000S Genlock. Det vil sige mulighed for at kombinere Amigaens videosignal (med den omtal-

te grafik) med en eksternt video-kilde - en videocaster eller afspiller. Der kan mixes mellem disse kilder således, at det færdige resultat bliver en sammensmeltning af Amigaens interne signal kombineret med de udefra kommende signaler.

Men Gold Disk folkene har haft travlt. Via den serielle port er det muligt at styre forskellige eksterne enheder så som Laserdisk og VCR audio/video. Herfra er det muligt fuldstændig at styre en Laserdisk, spole frem/tilbage, afspille hurtig/langsom, enkelt-billedekontrol, pause og meget mere. Denne styrke kombineret med New Tek's nyeste vidunderbarn, Video Toasteren (findes ikke på vores breddegrader endnu), gør det klart, at her er der tale om et ægte multi-media produktions-redskab.

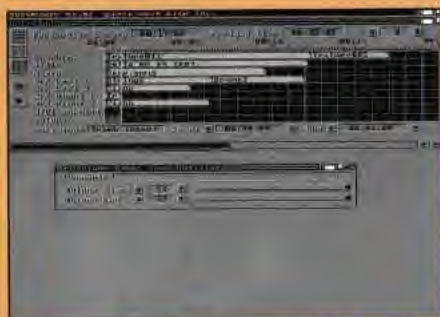
Konklusion

Jeg tror, min begejstring for programmet er skinnet igennem i denne artikel, og lad mig lige slå fast - ShowMaker er et meget brugervenligt, professionelt og gennemtænkt program. Hvis der overhovedet er nogen steder at sætte fingeren skulle det være den omtalte mangel på import af andre musik-formater end netop lige SMUS. En anden ting er den måde teksten scroller på, det kører alt for ujævnt. Det er muligvis min computer der laver kage i systemet, det ville undre mig hvis Gold Disk har overset dette problem. Det er småting, men hvis jeg kender Gold Disk ret, er disse skønhedspletter væk når der engang inden så længe kommer en ny version.

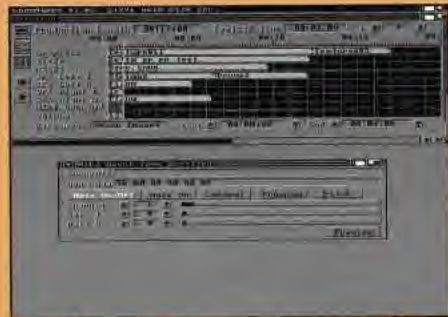
Fakta:

ShowMaker, pris kr. 3.495,-
ND Lavpris, tlf: 8081 5211

Endnu mere guf...



I SFX menuen er det muligt at indstille forskellige ting - lydstyrke, tuning, loop, prioritet og memory. Prioritet afgør, hvad der skal gøres hvis lydeffekten kolliderer med et stykke musik, som allerede bruger Amigaens 4 lydkanaler.



På selve kontrolpanelet er der en række benævnte felter som er inddelt i tidsintervaller, der kan stilles som man lyster.

Reportager og interviews:

Amigaen i arbejdsdata tjeneste	7/8	55
Amiga Expo '91	6	16
Amiga '90	1	51
Amiga i stellet	9	12
Battle-Tech i Chicago	7/8	23
CAD-line: 90'er hjemmet	3	21
CAD-line: Besøg hos en bruger	3	22
CAD-Line: 'Forfættelsen'	3	24
Commodore-koningsværet	4	24
Copenhagener Klok Døpen	12	12
Danmark i front med CDTV	7/8	9
Dr. T. i Nordjylland	9	66
DNC besøger Dynamix	6	13
DNC besøger LucasFilm i USA	2	12
DNC besøger Spectrum Holograms	1	17
Demo-party på Nylæbning Falster	6	60
Europa mødes - fra ECTS	10	12
Prøv Virtual Reality i Danmark	11	20
USA lige nu	11	20
Virtual Reality i Arcade-hallerne	7/8	12

Hardware Tests:

9 aktuelle printere	6	23
Amiga Action i nye klæder - A.R.I.I	3	61
Atiga 500	3	48
Batt-Disk	12	15
Det' en lyskæde - harddisk	12	66
Digital Video Effects	4	18
Evolution harddisk-controller	7/8	15
Få RAM på Amigaen - test af ram	1	46
Få PC-Power på din Amiga	2	20
GVP A3050	11	15
Hvilken er en bedst - om DTP	6	64
Multivision 2000	12	50
Når katten er ude, test af mus	9	60
Philips TV-Tuner	12	52
Play it again Sam - A.R.VI	4	36
Scanner Mania - test af scannere	5	10
SCSI-interface	11	60
Stortest af skærme	12	30
Sæt din C-64 i brand - Promark 64	7/8	48
Techno Sound	4	29
Videon 3.0	7/8	19

Software Tests:

The Advanced OCP Art Studio (C-64)	12	22
AmigaDOS III	3	15
Amiga, årgang 1991 - Vintetek II	3	29
AmigaDOS 3.1	11	56
The Art Department	1	24
CAD-Line	3	18
The Colour of the Saracens	10	25
Deluxe Paint IV	12	16
KCS 3.5	12	24
K-Spread 4	5	15
Med C-64 på Noderne - AMS	2	32
Office	11	26
Pro Video Post	9	20
Quarterback Tools	1	22
SCALA - DTP	5	27
Snyd ikke... Skattereformen	3	65
Tiger Cub	9	27
Turbo Print II	9	55
UltraCard	2	64
Unix på amiga	9	49
Z-Budget	10	18

Spilomdelser:

3D Construction kit	9	32
Alpha Waves	7/8	41
Apprentice	1	36
Atomino	10	37
B.A.T.	5	36
Backgammon Royale	6	33
Back to the Future II	6	39
The Ball Game	11	43
Bandit Kings of Ancient China	9	37
Battlebound	11	36
Battle Chess II	10	37
Battle Command	3	43
Battlestorm	1	39
Betraysal	5	39
Big Business	11	38
Billiards Simulator II	10	37
Blade Warrior	10	35
Bomber Bob	4	42
Brat	7/8	34
Buck Rogers: Countdown to Doomsday	10	41
Captive	2	44
Car-Vup	2	44
Centurion	9	38
Challenge Golf	11	34
Chaos in Andromeda	10	40
Chase HQ II	3	35
Chip's Challenge	5	35
Chuck Rock	6	34

Spilomdelser:

Chuck Yegars A.F.T.	7/8	39
Creatures	3	33
Crime does not pay	11	39
Crime Wave	5	37
Cruise for a Corpse	11	41
Cybercon III	9	39
Darman	10	39
Days of Thunder	3	34
Death Trap	2	41
Demonisk	6	37
Dragon Breed	2	38
Dragon Flight	4	38
Eli	11	40
Elvira-Mistress of the Dark	11	42
Escape from Colditz	5	38
Eswat	2	40
Eye of the Beholder	7/8	34
Extreme	7/8	33
F15 Strike Eagle II	10	34
Facts	3	40
Fate-Gates of Dawn	11	36
The Final Battle	1	43
Final Fight	12	41
Final Whistle	4	37
Flight of the Intruder	12	34
Frenetic	10	39
Gazza II	3	42
Gen'X	9	41
Genghis Khan	9	37
Ghost Battle	11	35
Globulus	4	38
Go	7/8	40
Gods	6	37
Golden Axe	2	39
Guldkorn Ekspresen	12	41
Gunboat	10	36
Hard Drivin' II	4	34
Hard Nova	12	42
Heatseeker	1	42
Hero Quest	7/8	40
Hill Street Blues	6	35
Hydra	7/8	39
Infact	1	44
International Ice Hockey	12	38
International Soccer Challenge	1	41
Isahido - the Way of the Stones	3	42
Jahangir Khan Squash	9	40
James Pond	2	42
Jupiter's Masterdrive	5	35
The Keys to Maramon	9	41
The Killing Cloud	7/8	37
King's Bounty	4	44
Kings Quest V	12	38
Last Ninja III	6	32
Lemmings	1	40
Line of Fire	4	43
Logical	9	39
Lotus Esprit Turbo Challenge	2	38
M.U.D.S	6	38
M1 Tank Platoon	2	37
The Magic Candle	9	34
Manix	1	37
Master Blazer	2	45
Mean Streets	1	44
Mega Traveller 1	7/8	41
Mercs	9	39
Mig-29 Fulcrum	4	34
Mig-29M Super Fulcrum	12	40
Moonshine Racers	7/8	35
Murder	1	40
'Nam	6	40
Nisc	3	34
Navy Seals	6	32
Night Breed - Action Game	3	39
Ninja Remix	3	40
Operation Harrier	3	41
Outrun Europa	12	44
P.P.Hammer	10	43
Pang	3	41
Panza Kick Boxing	6	40
The Power	7/8	40
Powermonger	3	38
Predator 2	7/8	38
Prince of Persia	2	42
Pro Tennis Tour II	5	32
R-Type II	12	42
Railroad Tycoon	9	35
RBI Baseball II	12	44
Return to Europe	1	42
Rick Dangerous II	11	43
Robin Hood	2	36
Robocop II	2	43
S.T.U.N. Runner	7/8	32
Secret of Monkey Island	9	40
Shadow Dancer	12	44
Silent Service II	12	44

Spilomdelser:

Simutec	1	36
Sly Spy - Secret Agent	2	40
Skull & Crossbones	7/8	38
Speedball II	5	33
Spirit of Excalibur	6	41
Star Control	4	32
Stormball	9	34
Strider II	2	38
Subbuteo	2	43
Super Cars II	6	34
Supremacy	4	35
Switchblade II	10	42
Team Suzuki	4	44
Team Yankee	2	41
Thunderhawk	12	36
Toki	9	33
Torvak the Warrior	1	27
Total Recall	3	32
Toyota Celica GT Rally	3	43
Trial By Fire	10	40
Turrican II	4	33
U.N. Squadron	1	38
The Ultimate Ride	4	42
Ultima II	5	34
UMS II	6	38
Utopia	12	35
Virtual Worlds	10	43
Viz	6	41
Voodoo Nightmare	1	39
Wall Street	4	37
Warlock	5	38
Warlords	5	41
Wild Wheels	12	40
Winning Tactics	7/8	35
Wolfpack	4	39
Wonderland	7/8	37
Z-Out	2	45
Zarathustra	5	41
Zone Warrior	11	40

Features:

24 timer i Bangkok	9	68
Amigaens billed-sigaler	12	26
Amigaen - skolemnes computer	11	68
Amiga musik 1976-1991	11	26
CDTV'en er på Banen!	5	24
CDKuper på tryk	1	30
En Softwarevildt Løst Sim City	1	12
En Weekend med CDTV - stentest	10	12
Fact eller fiktion om Cyberpunk	1	32
Fidonet	12	78
Hvilken assembler skal jeg vælge?	12	80
Kommunikation med omverden - Teledata	4	15
Krig! - om wargames	1	64
Krise i Krom!	10	17
Living With a Box - om harddiske	5	49
Lær elektronik med ny amigapakke	9	62
Manibuter-læsning, del 2	2	51
Mail Order - en Guldgrube?	5	69
Nyt fra Musikfronten	3	63
Nyt liv i 64'eren	3	12
Pifflingenes Paradies	12	84
Port mod Port - om at linke	5	61
Printermiljø	6	48
Printerpapir	6	50
På jagt efter virus	7/8	27
På rejse i Tid og Rum	7/8	68
Skærmens Historie	12	25
Stortest af Skærmtroulen Hugo	2	24
Så nemt kan du digitalisere!	11	16
Tryk på Redaktionen	2	54
Velkommen til Amigaens Verden	10	66
Virtual Reality er på Vej!	5	12

Tekniske Artikler:

Amiga-498,499 eller 500?	3	71
Byg din A2000 om til en A3000	3	76
C så at komme igang - 1	4	48
C så at komme igang - 2	7/8	62
C så at komme igang - 3	9	52
C så at komme igang - 4	10	56
C så at komme igang - 5	11	65
Den nye Workbench	1	54
Den nye Workbench - 2	3	66
Grafik med dybde	10	28
Gør det selv	3	68
Gør det selv	4	52
Introduktion til 3D-grafik	9	22
Intuition - 2	2	34
Mais med Amos	2	19
Nul flimmer i interface	12	27
Tips og Tricks til DPaint III-1	11	24
Tips og Tricks til DPaint III-2	12	62
Video og Amigaen	10	22
WordPerfects Printerdriver	6	49

Amiga med på noderne

Af Gert Sørensen

Den som arbejder med musik på nodebasis må enten bruge lang tid på at håndskrive noder eller gøre brug af en kompetent assistent. Den traditionelle nodeskrift er stadigvæk den mest egnede metode og i Amiga, med Dr.T.'s THE COPYIST, har man den perfekte assistent. For at fastholde det melodiske udtryk i musikstykker er, nu som før, den traditionelle nodeskrift den mest egnede, da det er den nemmeste måde at videregive ideer på. Det almindelige system for node-notering er mangfoldigt, og samtidig meget svært tilgængelig for mange musikere, der ikke har lært det fra grunden.

Koncept

Dr. T.'s copyist findes i 3 versioner: THE COPYIST APPRENTICE, THE COPYIST PROFESSIONAL og COPYIST DTP. I alle tre versioner kan du bruge programmet på to forskellige måder, enten ved at lave noderne med tastatur eller mus direkte på skærmen, eller ved at indspille på en sequencer, og derefter overføre tonerne til The Copyist. I The Copyist's software vil de på keyboardet indspillede toner automatisk blive vist på skærmen, og dermed bekvemt overføres til papir.

Tre programmer

Programmet består af flere programmer, som giver brugeren en bred flade mht. input og output-muligheder. The Copyist Apprentice kan afspille og editere op til 5 sider, The Copyist Professional op til 50 sider og The Copyist DTP op til 100 sider.



Fremstillingen af partituret på skærmen er yderst nøjagtig og præcis, og bør kunne stille enhver tilfreds. Man har mulighed for at se sit musikstykke i høj- eller mellemopløsning, den mellemste er udmærket, men i Hires er partituret i virkelig høj kvalitet.

Metoder

Med parts-modulet kan man afsondre enkelte stemmer i partituret, som i forvejen er editret med Copyist. Teoretisk kunne man komponere det fulde partitur i Copyist (eller importere et partitur), og sluttelig med dette modul udskrive de enkelte "stemmer" til musikerne i bandet (orkestret). Desuden er det medfølgende FILE-konverteringsprogram: SYNTH i stand til at omfor-

me fra MIDI-files (MIDI-standard) til .ALL-files (Dr.T. standard) og omvendt, således at man kan arbejde videre med musikstykker i et sequencerprogram (f.eks. K.C.S. fra Dr.T.).

MPE

Bemærk: ved at bruge Dr.T.'s K.C.S. version 3.5 kan du bruge MPE-mulighederne (se artiklen andetsteds i bladet) Hvis du er mere fortrolig med at bruge papir end MIDI-interface, skriver du hele partituret ud i Copyist på printeren og konverterer musikstykket med SYNTH til en midifile. Derefter kan du spille det på en synthesizer. Med font-editoren kan du frembringe op til 10 musikalske symboler individuelt. Denne feature er god når det drejer

sig om at realisere mere specielle partiturer.

Printere

Programmet indeholder flere drivere. Der kan benyttes EPSON (og kompatibel), H.P. Laserjet+, POSTSCRIPT, samt diverse definerbare printere. Manualen på ca 150 sider indeholder foruden de generelle facts om Copyist en kort, men dog hjælpsom øvelsesdel med diverse forslag til at arbejde med nodeudskrivning.

Brug

De fleste musikere vil sikkert ikke bruge Copyist som musikalsk skrivemaskine, men derimod anvende programmet med et MIDI-system. Foruden import af MIDI-filer kan programmet også importere SMUS-files. De importerede filer bliver af Copyist omformet til Stream-files (.str) og kan derefter læses ind i Copyist.

Konklusion

The Copyist er ikke et program, der er let at sætte sig ind i, men når du har lært at bruge programmet, vil du efter min vurdering kunne lave hvad du har brug for indenfor nodeudskrivning. For de som ikke er "nodestærke" vil programmet helt sikkert være en god læremester.

Fakta:

Priser: The Copyist Apprentice kr. 995,-
The Copyist Professional: kr 2450,-
The Copyist DTP: kr. 3250,-
Super Sound Hf. 3332 5088



VXL - Et ægte 68030 kort

VXL acceleratorkort, AVideo 24Bit kort, MegaChip, BattDisk, GVP Combo kort og Digital Sound
Sælges kun "Direkte til DIG"

GVP i Verdens bedste harddiske!



A500-HD8, plads til 8MB RAM

52MB Quantum 5.299
105MB Quantum 7.499

A2000-HC8, plads til 8MB RAM

52MB Quantum 3.999
105MB Quantum 5.999



A500 acceleratorkort

VXL30/25MHz 2.999
VXL30/40MHz 4.499
VXL Fast RAM 2.199
VXL Burst RAM 2.699
VXL 882/25MHz 1.499

Grafikkort, 736x566

AVideo12Bit 2.599
AVideo 24Bit 3.999

24Bit Software

TVPaint(box) 3.399
ADPro 2.0 2.999

Diverse hardware

SecureKey 2000 799
BattDisk 2000 1.499

ChipRAM A500

MegaChip 500 2.299
1MB ChipRam A500+ ?

Kickstart switch 3 ROM

MultiStart II 399

GVP COMBO kort

22MHz, 1MB 6.499
33MHz, 4MB 11.599
50MHz, 4MB 18.899
4MB RAM32 2.999
1MB RAM32 999
52MB Quantum 2.399

GVP Digital Sound

DSS8 m. GVP software og manual 799

Software på dansk

Professional Page 2.1 m. DK manual 3.499
Opdat. 1.3 til 2.1 1.999
Opdat. 2.0 til 2.1 1.499
Nu på lager!

ND Lavpris A/S 80 81 52 11

Forbehold for fejl og prisændringer • Alle priser er incl. moms

2 SPIL/PROGRAMER KUN 98,-

Commodore Amiga

1 Mb

126



SUPERDISK - Invaders (Defender kopier) / Pie-sounder / Gendarmen 3 motorer på én disk.

131



Nibby Nibble - Svært og fedt labyrintspil. Hvor stærkt bliver læreren. 10 svære niveauer.

128



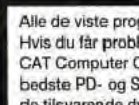
Seven Tiles - Fremtidens todimensionalt spil, a la Speedball. Se om du kan slå computeren.

156



Demo Creator - Programmet hjælper dig med at lave egne demos. Vælg din egen demo til værten.

62



Text processing - TextPlus. For tekstbehandling med god meningsfuld. NBI med JEA.

64

AmigaBase - Database. Helt styr på dine videobånd, telefon nr. eller disketter.

61

Virus Killer - Beskyt din Amiga mod virus. Virus kiler kan genkende flere virus og slette dem.

72

Pacman - Det kendte kostespil med mange nye ting. Så meget som du kan. Helt fantastisk.

76

Missile Command - Et af USA's mest populære arcade spil. Beskyt byen mod angreb.

75

Pong - Svært labyrintspil med mange niveauer. Pas på jorden, mus m.m. og spil disketter.

127

Return to Earth - Du rejser rundt og handler med robotter, med m.m. på andre planer.

132

Raid - Meget svært actionspil. Se om du kan overleve angrebene som du udsendes for.

158

Protracker - Skabt 4-spors musikprogram i soundtracker stilen til ST disketter.

155

Tank - Svært 2 spillers tankspil. Hver din ven eller fa med din mus. Helt fantastisk.

161

SHAPES - Nyt og godt spil i tetris-stilen. Helt fantastisk i figuren. Svært. NBI 1 Mb.

68

Flaschbier - Labyrintspil hvor du skal samle ting op uden at sætte en flæde for dig. NBI 1 Mb.

78

Simpsons Demo - Svært demo med tegninger og lyd mark som hiller verden over nedsat.

JA

Jeg vil gerne være medlem af

CAT Computer Club. Jeg modtager 4 gange om året GRATIS medlemsblad med farvebilleder af de sidste nye spil og programmer fra USA. Jeg kan når som helst melde mig ud.

☐ Jeg er i forvejen medlem
Min Amiga har ☐ 512 Kb ☐ 1Mb.

Jeg bestiller hermed (mindst 2 stk):
☐ 2 for 98,- ☐ 6 for 248,-
☐ 10 for 398,- ☐ 20 for 748,-

Betaling: ☐ Check vedlagt
☐ Efterkrav (+gebyr 24)
☐ Er indbetalt på Giro 6 19 10 10

Navn: _____

Adresse: _____

Post/By: _____
Sendes til CAT Computer Club ApS
Kongens Lyngby 2. 2870 Hørsholm

Alle de viste programmer leveres med komplet dokumentation - lige til at starte på din Amiga. Hvis du får problemer, kan du ringe til os og få hjælp på vores "HOTLINE" telefon. CAT Computer Club er Danmarks største Softwareklub. Vi udvælger og gennemtester de bedste PD- og ShareWare-programmer (ca. 1%) og understøtter dem på samme måde som de tilsvarende dyre programmer. Vi sikrer, at alle programmer er fri for virus ved både at

**GRATIS
MEDLEMSKAB**

AdSpeed Accelerator kort - til alle?

Hos Betafon kan man få en chip, der skulle sætte skub i din Amiga's hastighed, hvad enten det er en Amiga 1000, 500 eller 2000 - men gør den nu også det?

Af Jesper Kehlet

I gennem længere tid har mange Amiga-ejere overvejet at anskaffe sig et acceleratorkort med en 68020- eller 68030-processor på, som kunne give deres Amy et skub fremad. Blot har prisen været et problem for en hel del af disse mennesker.

AdSpeed er et eksempel på en acceleration af 68000-processoren, men dog ikke med alt hvad til det proffe hører... AdSpeed SKULLE kunne køre på både A1000, A2000 og A500 selvom jeg dog kunne har testet den på en A2000...

Og hvad er der så?

Det første der springer i øjnene ved adspeed er den pæne måde det er bygget op på. Installationen er forholdsvis simpel, da det er en lille "kloids", som skal sættes i 68000'erenes sokkel inden maskinen i stedet for den gamle. AdSpeed ER da også blot en 68000 - men med en lille tilføjelse. Denne lille tilføjelse beløber sig til 32K statisk cache, 16K til instruktioner/data og 16K til

hukommelsescache, og en fordobling af clockfrekvensen ved hjælp af et par komponenter...

Hvad kan der ske?

En fordobling af arbejds-hastigheden er ikke reelt mulig. Dette skyldes bla. at RAM'en i Amiga'en stadig arbejder ved samme gamle clockfrekvens og det gør custom-chips'ene også. Der hvor du får en forøgelse af hastigheden er når et program arbejder på et forholdsvis lille hukommelsesområde med rotering af mange data (ca. 16K). Her sker der nemlig det, at AdSpeed benytter sin cache, hvilket igen betyder at det hukommelsesområde du arbejder på bliver "kopieret" over til AdSpeed og her bliver der arbejdet videre på det ved 14MHz... Her har vi altså hastighedsforøgelsen. I det virkelige liv arbejder man dog sjældent med kun 16K arbejdsområder ad gang og derfor bliver den generelle optrapning dog minimal...

Og hvad så med den virkelighed?

Det forholder sig sådan at AdSpeed giver mellem 2 og 90 procents hastighedsforøgelse alt efter programmet, der udnytter cachen. Et raytracing program eller lignende bliver ikke en døjt hurtigere, da det arbejder med meget store hukommelsesområder og derved overskrider cachen hurtigere end den kan nå at blive opdateret. Hastighedsforøgelsen er her ca. 10% i beregningsfasen og ca. 1% i opdateringsfasen - ikke de penge værd.

Det er imidlertid sådan, at jeg er den lykkelige ejer af PPI's Math-Amation software til mate-

matisk analyse/beregning. Her arbejdes der med forholdsvis små hukommelsesområder ad gang, og hastighedsforøgelsen var til tider oppe at røre 80%, selvom det normalt lå på ca. 30%. Dette var faktisk et behageligt faktum.

Vinduer i Workbench'en og DOS samt hvad dertil hører bliver IKKE hurtigere med et AdSpeed i processorsoklen. Glem derfor alt om det i tilfælde af spillomani og DPaint samt tekstbehandling. Det er ikke det AdSpeed er skabt til.

Heller ej kørsel af AmigaBASIC. Her er der en anelse at hente, hvilket skyldes at AmigaBASIC er skrevet på en så dårlig måde, at ALT andet i maskinen bliver langsomme. Fænomenet kaldes busy-waiting og bevirker at et multi-tasking system som Amiga'ens får kniven på struben. Her kan AdSpeed hjælpe med til at bringe busy-wait tiderne ned, men det er et dårligt formål med tingene...

Virkeligheden vil også vide, at KS2.0 og AdSpeed har det MEGET dårligt med hinanden. Det skyldes efter al sandsynlighed at AdSpeed laver nogle ikke helt reglementerede ting med Amiga'ens hardware og dette er, som Commodore ville sige, ulovligt og vil sandsynligvis ikke virke på nye versioner af systemsoftwaren. GVP og nogle andre har dog samme problem på nogle af deres kort. Men vil du køre KS2.0 så glem AdSpeed...

Betjening, software - til sådan en?

Medfølgende på en diskette får man et program, der (også!) heder AdSpeed. Dette stykke soft-

ware er i stand til at bringe AdSpeed ind på et sidespor... Kort sagt skifte mellem 7.14MHz og 14.28MHz mode.

Noget mere behageligt end at skulle åbne Amy'en hver gang man vil spille... Meget mere kan der ikke siges om dette program, da det i sig selv er så simpelt at mulighederne nu er udtømt...

At konkludere...

AdSpeed på en 3000'er selvsagt ikke lad-sig-gør-ligt, så derfor må vi konkludere, at AdSpeed til prisen på 2695 danske dollars er en ringe investering til A2000, når man ser på, at f.eks. Commodore's A2630 kort til selvsamme nu er nede i ca. 5000 kr. og giver LANGT mere effektivitet.

Til A500 bør man nok også se sig om efter noget andet, selv om det betyder en investering på ca. 6-7000 kroner i et 68030 kort. Det er en helt klar fordel at vente til alle gryene sidder på kontoen og så købe et seriøst kort...

Jeg har IKKE lyst til at smide en dims i min Amiga, der ikke engang er fremtidskompatibelt - og så er hastighederne for mit vedkommende egentlig også ligegyldige. Jeg ville IKKE have lyst til at få 30% hastighedsforøgelse og så samtidig skulle køre KickStart 1.3 resten af 2000'erenes 68000-liv... Nixen!

Fakta:

AdSpeed, pris kr.: 2695,-
Betafon, Tlf.: 3131 0273

Lav selv video med Amiga

Vi viser hvordan hvordan du trin for trin selv skaber din egen video med Amigaen. I denne omgang kigger vi på det nødvendige software.

Af Marshal M. Rosenthal

Amigaen er et vidunderligt værktøj til video-produktion, mest fordi designerne gjorde den kompatibel med video. Ulig andre computere, der skal bruge al mulig slags hardware, før de kan arbejde med video, er Amigaen klar allerede fra starten.

Så det er ikke overraskende, at det at lave video på Amigaen ikke er et helvede, som andre computer-brugere har måttet sande. Det gælder også for priserne, da perifært udstyr her koster meget mindre end til andre computer-platformer.

Det inkluderer software, der er istand til at yde det samme som hardware-enheder, på grund af Amigaens kolossale grafik-egen-skaber.

I del 1 (DNC nr.10/91) gen-

nemgik vi terminologien, udtrykkene, og de mest grundlæggende krav til video-produktion. Nu vil vi kigge nærmere på software-værktøjer, der vil give os kontrol over selve afviklingen af videoen.

Kræver mere end hardware

At få billeder over på video kræver mere end kun hardware, man skal også have fat i selve billederne, og en måde at styre dem på. Lad os lave en liste over hvad vi kan/vil se, så vi kan se hvad vi behøver:

Næsten alt hvad man ser har tekster. Disse tekster skal laves, og placeres på rette position, enten om det er over et billede, eller på skærmen alene.

Så er der grafik - billeder der videregiver information, uanset om det er et vejrkort med skyer, eller en troldmand der spyrr ild ud af munden. Animeret eller statisk.

Endelig er der lyd, hvor vi her mener både larm (som i lydeffekter, stemmer osv.) såvel som musik.

Disse tre ting kan hver for udelades af en produktion - men at udelade allesammen, på en gang giver kun kaos. Heldigvis har vi masser af Amiga-software, til at styre det fornævnte.

Ingen hardware - ingen software

Men bruger vi kun software, er der nogle muligheder som vi må se bort fra.

Du har måske hørt om VideoToaster'en (herefter VT'en), et stykke hardware, der desværre ikke kan arbejde i PAL - endnu. Bruger du programmet Lightwave 3D, der er et fantastisk 3D billedprogram, får du kun det fulde udbytte, hvis du bruger det i forbindelse med VT'en, det samme gælder for DCTV og HAM-E, der begge har glimrende billedsoftware (og som arbejder med PAL) - men igen - ingen hardware, ingen software.

Imagine befinder sig i samme kategori som Lightwave. At lave en rendering af et 3D-billede her er også relativt smertefrit, og billigere uden hardware. Selve interfacet er hurtigt overskuet, og rendering inkluderer flere formater, inklusiv s/h og wireframe. Med indbygget raytracing og animations-muligheder, er dette et kraftfuldt system at arbejde med. Men husk på, at det ikke producerer 16 mill. farver, ligesom dens RGB-udgang.

Andre 3D-programmer der kan bruges inkluderer VideoScape, og selvfølgelig er standard 2D også muligt. Mange sværger til DeluxePaint 3, med dets enkle

brug, mulighederne for at animere en 'brush', og specielle modes for stencil's osv. HAM-brugere kan hygge sig i DigiPaint, eller den nyere Spectracolor (plus også DPaint IV). Hver har sine styrker og svagheder.

Både Spectracolor og DeluxePaint kan lave animationer, plus også The Animation Studio.

Animation er nemt

At gå igang med en animation i Amigaverden er nemt, og her er MovieMaker et program, der end ikke tager lang tid at lære.

Nu skal man ikke tegne hvert billede selv. Man kan få professionelle clip-arts, og der er mange, specielt som Public Domain, der så kan manipuleres med som man vil. Et sted hvor du kan finde sådanne clip-art's er fra PIC MAGIC-serien. Disse professionelle clip-art's dækker så forskellige emner som Fantasy, Bryllup/Par, Forretningsgrafik og meget mere. Udover IFF bitmaps og brush billeder, har nogle også EPS (Encapsulated Postscript), såvel som IFF super-bit map sizes.

Baggrunde kan laves i Art Department Professionel, eller du kan bruge nogle der allerede er lavet. Profills er et program der giver dig mange mønstre og paletter at vælge mellem. 30 brugerdefinerede 16-farvers paletter er inkluderet (kompatible med far-



ShowMaker kombinerer video, animationer, musik og effekter, på en hurtig og enkel måde.



En Auto Load-feature er der også blevet plads til i ShowMaker, der kan køre samtidigt med events, så programmet altid 'kigger' fremad (hvilket dog kræver mindst 1MB RAM og en harddisk for at være effektiv).



TV*TEXT arbejder i moduler, der sat sammen skaber den færdige effekt - og her laver vi en tekst, "hello"...



...Som vi nu spreder over hele skærmen - hallo!

ve-funks), inklusiv over 100 IFF brushes i både high-res og interlaced-opløsning.

Du kan også bruge TV Graphics 1 eller 2, der er video-designede cliparts i IFF, i interlaced overscan-format. Baggrundene kan bruges til animation, video-tekstning og grafisk design. Skærme inkluderer mønstre som træ, marmor, mursten og graduerede toner.

Teksten skal bevæge sig

En ting er at skabe teksten, en anden ting er at den skal bevæge sig ordentligt henover skærmen. Til begge dele kan man bruge TV*TEXT Professional, der er utroligt enkelt at gå til. Med musen vælger man fra det store udbud af fonte der er inkluderet, og effekter kan gennemses med det samme. Lav den tekst du vil have, og giv den de effekter du nu synes, for du gemmer resultatet.

Du kan også bruge fonte fra andre softwarepakker. De bedste er nok dem der kommer fra KARA graphics. Her har du et kæmpe udvalg af højopløsnings- højkvalitetsfonte i forskellig stil, såsom overskrifter, underoverskrifter, og andre med et 3D-udseende.

En klar favorit er StarFields, med et StarWars-agtigt udseende kombineret med det rette perspektiv og farveantal for video. De er endda animerede, ligesom Kara's ANIMFont-serie. Disse pakker har et lille glimt i sten, guld, krøm og andre materialer.

Husk på, at anti-aliased fonte er det vi vil have, for at fårene linjer på videoen. Dette opnåes ved nøje vurdering, eller såmænd bare ved at bruge fonte der allerede ER anti-aliased.

ProVideoPost er et stykke tegngenererings-software der foretager alle operationer i REAL TIME, både det at generere tekster, og at vise dem i anti-aliased format. Flere font-effekter kan være på en linje, og der er over 100 overgangs-effekter.

En mere simpel udgave af det førnævnte kan findes i Animation: Titler. Det arbejder udmærket med standard Amiga-fonte og,

selvom det har få features, udfører scrolling og special-effekter på en positiv, omend kedelig måde

Musik skal der til

Når vi går over til musik, er der ikke meget forskel på det og grafik, bortset fra at her laver du enten lyde eller sætter musikstykker sammen. Sampling kan udføres med SunRize (PerfectSound) eller andre. Musik kan skabes i flere forskellige musikprogrammer, både købe- og Public Domain-programmer. Lyd er måske nemmere at have med at gøre, men at der er lyd tilstede er vigtig.

At samle og kontrollere det endelige resultat kan gøres på mange måder. Programmører kan bruge AREXX eller The Director til at skabe scripts, men de fleste af os foretrækker nok et program der gør det for os. I den simple ende er der TV*SHOW. Programmet arbejder i moduler, der sat sammen skaber den færdige effekt. Man bruger ikoner til at styre hvornår en effekt skal starte, hvornår noget grafik skal hentes, eller hvornår der skal være lyd. TV*SHOW komprimerer ikke materialet som der arbejdes

med, og har også begrænsninger mht. det totale antal effekter - men du kan arbejde med det allerede efter en times gennemgang af manualen.

Mere indviklet og begrænset er DeluxeVideo. Via et tids-kort system, der grafisk viser start/slut osv. gør DV arbejdet. I samme ånd er AmigaVision der, ved hjælp af ikoner placeret på en graf, indikerer hvad der skal ske, hvor og i hvor lang tid.

Den bedste "effekt-samler" er nok Show-Maker, der har været 3 år undervejs, og nu endelig er færdig. ShowMaker integrerer sig fuldtud med NewTeks VideoToaster, men for os der ikke har en Toaster er der stadig masser af potentiale i ShowMaker, og programmet kombinerer virkelig video, animationer, musik og effekter, på en hurtig og enkel måde.

Da det også styrer MIDI, laserdisk, og software-styrede genlocks, kan det være netop det program, der giver dig *kraften*, men ikke ansvaret...(!). Husk dog på, at man skal bruge ekstra hardware for at kunne styre laserdisk osv.

ShowMaker er designet til professionelle applikationer - men til

mennenske-pris, og har en Auto Load-feature, der kan køre *samtidigt* med events, så programmet altid "kigger" fremad (hvilket dog kræver mindst 1MB RAM og en harddisk for at være effektiv). Titling er indbygget, ligesom masser af video-effekter såsom wiper, fades og dissolves. Men det vigtigste aspekt ved programmet er måske dets mulighed for at automatisk synkronisere musik til video. Dette eliminerer et stort problem i DeskTop Video til dato, og gør at du kan definere en animation i form af frames pr. musikanslag, istedet for frames pr. sekund.

Et meget simpelt og intuitivt interface gør at alt sættes sammen på en logisk og enkel måde. Af andre features kan nævnes et eksternt clock-input for MIDI, og de endelige resultater kan sendes videre i real time, hvilket eliminerer nødvendigheden af en singleframe-controller, og en masse andet teknisk udstyr.

Alt det foregående kræver plads til de billeder der skal bruges, hvor 100MB harddiske og flytbare harddiske er nødvendige.

Slut for denne gang

Lad os lige kigge på VTOT før vi slutter for denne gang - VTOT står for Video Tools On Tap, og kører som en baggrunds-task på Amigaen, og giver vigtige test-muligheder til video-brug, bl.a. test-signaler i NTSC og PAL. Den kan lave fades, introducere anti-aliasing, negative farver og selv test-toner, plus meget mere.

Næste måned

Kogt ned til det vigtige, så drejer det sig om kreativitet, koblet sammen med nøje planlægning og metodisk tankegang; og det første man skal købe til en video-produktion er måske en notes-blok!

I tredje del går vi for alvor ind på hardwaren, der skal til. Vær med i næste måned.

Produkt-information

Kara Computer Graphics/Kara Fonts:
Euro-Trade
Finlandsvej 25
8200 Århus N
Tlf.: 86 16 6033

Gold Disk/ShowMaker-Movie-Maker:
ND Lovpris A/S
Kirkevej 23, Høtting
8700 Horsens

JEK Graphics/Profills:
12103 S. Brookhurst, Ste. E-125
Garden Grove, California, USA

Joe's First Company/Pic Magic:
Joe's first company
P.O. Box. 579, Station Z
Toronto, Ontario

Nereki Video/
Video Tools On Tap:
Amiga-Gruppen
Ådalsparkvej 64
2970 Hørsholm

Sheriff Systems/ProVideoPost:
Amiga-Gruppen
Ådalsparkvej 64
2970 Hørsholm

Slide City/TV Graphics Clip Art:
6474 Highway 11
Delton Springs, Florida 32130, USA

Zuma Group/TV*TEXT
Proff/TV*SHOW:
Euro-Trade
Finlandsvej 25
8200 Århus N
Tlf.: 86 16 6033

C-64 TILBEHØR

COM-BUDGET PRG. DISK og BÅND kr. 198,00
Holder styr på din Dan-kort-, lør-, familiekonto m.v.
Udskrift, udgifts- og indtægtsortering.

COM-SKAT PRG. DISK kr. 198,00
Et skatteorg. Kan beregne rest-/overskydende skat.
Fremtids skat. Pull-down menuer. Printerrutine.

LOTTO PROGRAM DISK kr. 98,00
A4-printer rutine. Gevinstagning. Directory.

LYKKEJULET DISKETTE kr. 98,00
Et spil på dansk med bonusrunde, 300 teletter.

REGNEMESTER DISK kr. 98,00
Et lærenet og sjovt familiespil, hvor dine venner til
hovedregning bliver sat på en prøve.

DATAWORK SYSTEM PRG. DISK kr. 150,00
Opnå databaser efter eget ønske. Søgning, sortering,
alle poster. Udskrift arkivtabel.

ACTION REPLAY MK VI kr. 798,00

TOOL BOX EXTRA 64K Modul kr. 498,00
Modul for digl - Ring for information.

TOOL BOX Modul kr. 298,00

Her er masser af godt hjælpemateriale samlet på et
modul til både tape og disk.

BOOSTER er en hurtig disk loader, som loader 202
blokke på under 10 sek. I uden ombygning af disket-
testationerne. HYPRALOAD viser directoryen ved
shift/run og loader op til 10 gange hurtigere. FILE-
COPY er et alsidigt kopi-prg., som bl.a. giver mulig-
hed for brug af to disk-stationer. Man har mulighed
for at kopiere filerne i den rækkefølge, man selv
valger, ændre boksstørrelse, ignorere diskstørrelse m.v.

MULTIBACKUP er et diskopprg., som kopierer
enkelt eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig
sletning af filer (enkelt eller flere efter hinan-
den). Hurtigt kørere prg. med blok og bufferfaser.
Indbygget lynformatering (10 sek.) og mulighed
for at give direkte disk ordre. NIBBLER kopierer he-
le diskstater. Man behøver ikke formattere maldisk,
den får nemlig samme udseende som original-
disk (også headervid). 202 COPY kopierer fra tur-
botape (ABC Flash eller lign.) og direkte til disk.
Også fra disk til turbotape og direkte til disk.
Systemet kan automatisk startstop af datasite og disksta-
tion. DIR MANIPULATION laver directoryen som du
ønsker. Man kan flytte, slette filer og lave mellem-
rumstræger. ABC TURBO V2.3 er den hurtigste med
farvestrøber. Loader 10 gange hurtigere fra tape.
AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasetter til et
hvilket stort helst bånd. Man kan simpelthen se
hvorledes programmerne ligger på båndet og rette
tonehøvedet derved BACK TO BASIC, resetstate.

Sendes overalt også Norge og Sverige, porto kr. 27.-
LEG & HOBBY

9460 BROVST. TLF. 98 23 10 98

DANMARKS Absolut billigste AMIGA produkter

HARDDISK

MULTIEVOLUTION A500

52 MB Harddisk 4995.-

52 MB Harddisk m. 2 MB Ram 5795.-

105 MB Harddisk 6495.-

105 MB Harddisk m. 2 MB Ram 7295.-

Leveres incl. 10MB Fish Public Domain

Ring for yderligere
harddiskinformation

RAM-KORT

RAMUDVIDELSER A500

512 KB m.ur og afbryder... 314.-

1.8 MB m.ur og afbryder... 1349.-

DISK DREV

3.5" DISKETTE DREV

Med afbryder, støvklap,
gennemført bus, leveres i

AMIGA-farvet metalkabinet

Extern A500/A2000 745.-

Intern A500/A2000 775.-

Med 45 Mb Harddisk fra vi. 4.300,00

Vi har mange andre varer. Disse hængur af vor
prisinde, som du får ved hvert køb, så du
orienteres om de nyeste priser hos os.

Importør af varer fra bl.a.

BSC - Golem - REX - VESALIA

Roßmüller - 3-State Computertechnik

Forhandler søges.

Alle priser incl. Moms

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Forbehold for prisændringer

Amiga-udstyr:

A1000 - A500 PC-emulator (8086) 2250,00

MW 500 indbygningssæt til A500 1610,00

Småland indbygningssæt til A500 298,00

512 Kram udvidelse m. ur og afbryder 275,00

8 MB-ramkort (intern) m. 2 MB til A1000 2512,00

2 MB ramudv. m. ur og afbryder 760,00

9 MB VIDEOTON ramudv. m. ur og afbryder 1300,00

MEGAMIX2000 ramkort m. 0 KB 1100,00

MEGAMIX2000 ramkort m. 512 KB 1300,00

MEGAMIX2000 ramkort m. 2 MB 1740,00

MEGAMIX2000 ramkort m. 2 MB 1740,00

Multievol 500/200 (Packer) 1725,00

ROCK 500 512 MB m. 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 500 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 500 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 500 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 45 MB 32 m. Harddisk 4395,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

OKTAGON 2000 512 MB 15 m. Harddisk 5495,00

OKTAGON 2000 105 MB 15 m. Harddisk 6725,00

ABSALON DATA sælger stadig varer til

"typiske priser". Det vil sige, at du kan ringe til os og
bestille dine "typiske" varer. Har vi dem ikke på lager,
søger vi for, at du får dem hurtigst muligt og med i
den danske købelovs garanti - net år - og til
fornuftige priser.

Vi har naturligvis også varer fra danske grossister -
og har gælder deres udsalgende udsalgspriser.

Medlemskab af ABSALON DATA giver dig
især: gavn og sikkerhed.

Commodore 64/128 udstyr:

Eprom-brænder - REX Goliath 555,00

Printer-kabel Userport-Centronics 145,00

Servic til C-64 i reguleret plastic 95,00

Diskettebox med lås:

til 80 sek. 3,5" eller 100 sek. 5,25" 60,00

til 100 sek. 3,5" 70,00

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nkl. color 3895,00

Star LC 24-200, 24 nkl. color 3895,00

Star LC 24-10 2695,00

Star LC 20 1795,00

Farvebånd, LC 10, sort 45,00

Farvebånd, LC 24, sort 45,00

Printer-kabel, A-500(BM)/Centronics 70,00

Disketter:

pr. stk. pr. 100 stk.

5,25" DSDD NN 2,90 261,00

5,25" HD NN 1,2 MB 5,80 522,00

3,5" DSDD NN 4,45 400,00

3,5" DSDD NN Kap. farvede 5,00 540,00

7,5" HD NN 1,44 MB 8,00 720,00

Jovstik og diverse:

Competition Pro 5000, Jovstik 150,00

Competition Pro Star m. auto/afbryder 235,00

Prof. 9000 de Luxe m. variabel auto/afbryder 295,00

The Arcade Jovstik 210,00

The Arcade Turbo 295,00

Golden Image mus 295,00

Musenette, 8,8 mm, normal 50,00 Super 75,00

Musenette, 8,8 mm, normal 50,00 Super 75,00

Multimeter Eredia 3650 G 335,00

Servic til Commodore 64/128

Servic til Commodore 64/128

Servic til Commodore 64/128</

Nedtælling til: Amiga Expo '92!

Gå ikke glip af forårets Amiga-begivenhed! Amiga Expo '92 løber af stablen d. 20., 21. og 22. marts i Odd Fellow Palæet - kom og oplev det allernyeste til DIN Amiga.

Af Christian Martensen

Årets Amiga-begivenhed. Så enkelt kan det siges. "Det Nye COMpuTer" arrangerer for fjerde år i træk succesen over alle succeser, Amiga Expo.

Og i år fyrrer vi den virkelig af, med ekstra mange oplevelser til DIG: Hvad siger du til at prøve Virtuality-maskinen, som vi har skrevet så meget om her i bladet? Eller hvad med at spille "Hugo på nye eventyr", ligesom på TV2?

Og for at det ikke skal være løgn, så har vi samtidigt fået fat i Trine Michelsen, der vil spille LIVE strippoker med hvem der tør... Det fungerer bare på en lidt anden måde: hun smider tøjet efterhånden som hun taber, men du skal "kun" betale omkring 5 kr. hver gang det er dig der taber - var det noget? Jo, der bliver for alvor gang i den.

Et hav af udstillere

Som altid danner udstillere fra hele den danske Amiga-verden rammen om Amiga Expo '92. I år har vi forhånds-aftaler med rigtig mange, så der bliver virkelig noget at se på - og prøve. Såvel hard- som software-firmaer vil være tilstede, og du vil få mulighed for at købe netop det du altid har ønsket dig, til speciel messepris. "Det Nye COMpuTer" stiller også op, med en speciel udstiller-redaktion, så du får mulighed til at tale med folkene bag bladet.

Amiga-prisen '92

Oven i alt det andet uddeler vi også Amiga-Prisen '92, som gives til en person eller et firma, der har ydet noget ekstra-ordinært til fremme for Amiga'en i Danmark.

Sidste år var vinderen SilverRock Productions, firmaet bag Oswald, SuperOswald og Hugo, der modtog Det Gyldne Amiga-Tastatur - men hvem skal det være i år?

Nu har DU chancen for at få indflydelse på afgørelsen - ved at benytte kuponen til venstre kan du indsende dit forslag til hvem der skal vinde Amiga-Prisen '92 - dit forslag ryger så med i puljen af kandidater. Husk at begrunde dit valg grundigt.

Mere i næste nummer

Vi skal nok holde dig løbende orienteret om årets Amiga-begivenhed i de næste numre af DNC, og holde dig i kog helt op til selve udstillingen! Hæng følgende op på din opslagstavle:

"Ting Jeg SKAL huske:"
Amiga Expo '92
Odd Fellow Palæet, Bredgade, København
D. 20.- 22. marts 1992



I år kan du være med til at bestemme, hvem der skal modtage årets "Amiga Pris" - sidste år var det SilverRock Productions, firmaet bag HUGO og OsWald der fik overrakt prisen, af Nina Klinker Jørgensen.

Min(e) kandidat(er) til årets "Amiga-Prisen '92":

Navn 1: _____
Adresse 1: _____
Postnr./By 1: _____
Begrundelse: _____

Navn 2: _____
Adresse 2: _____
Postnr./By 2: _____
Begrundelse: _____

Indsendt af: _____
Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____
Telefon: _____

Sendes til: **Forlaget Audio**
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "Nedtælling"



Der var "run" på sidste års Amiga Expo - og det bliver der med garanti også i år - gå ikke glip af en oplevelse uden lige - kom og vær med i 1992's Amiga-basker.

Endnu et nyt GREAT VALLEY PRODUCT!

GVP er et succesfirma med stort S. Deres harddiske og andet tilbehør til Amigaen har gjort dem til en af de største i Amiga-branchen. Vi har besøgt hovedsædet i USA.

Af Marshal M. Rosenthal

Når man tænker på Valley Forge i USA, kommer man uundgåeligt til at tænke på George Washington, og den første spæde start på den amerikanske hær. Det var her at de første lasede soldater blev til en kæmpende enhed, og hvor landet blev født i billedet af den simple amerikaner.

Idag har disse overdådige og guld landskaber dannet basis for den uundgåelige fremgang, motorvejen, rækkehuse og store industriområder der rummer firmaer af alle slags. I et af disse industriområder er der en slags revolution i fuld gang, omend på et andet område; nemlig Amigaområdet!

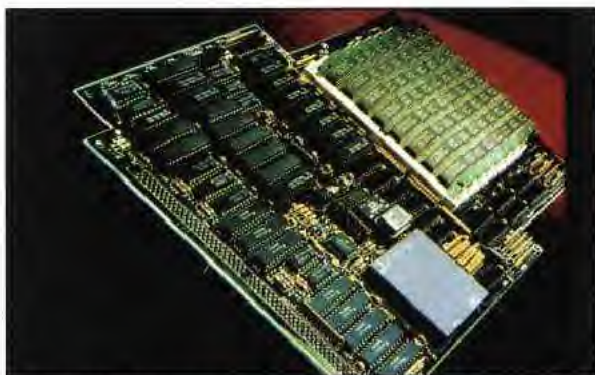
Produkter af høj kvalitet

Firmaet det står for dette er GVP, som er ikke er ude med riven efter mennesker, men en stor del af markedsandelen på Amigamarkedet, gennem at lave highend produkter af høj kvalitet.

Sean Marsola og Sheila Kirby genner os indenfor. De to er ansvarlige for marketing og PR, og efter at have modtaget en iskold sodavand (selvom der er sk.. koldt her i Pennsylvania) får vi historien om GVP's misundelsesværdige succes fortalt.

"Prøv at forstå at GVP var et lille firma i 1988" begynder Sean. "Vores grundlægger og præsident, Gerard Bucas, var vicepresident af teknologiforretningen hos Commodore, og kender både teknikken og markedet særdeles godt. Faktisk begyndte produktionen i hans eget hus, selvom vi idag har vores testfaciliteter der. Vi startede med 6 personer, og har idag 40 fuldtidsansatte, der både inkluderer den tekniske afdeling og vores kundeservice, og vi har en omsætning på over 1.5 millioner dollars i USA, hver måned."

"Vi har altid fokuseret på være gode til at udvikle, og vi har intentioner om at blive ved med at komme med nye Amigaprodukter.



GForce 040 kort-kortet er designet optimalt til A3000'eren, med en 68040 CPU med en hastighed på 28Mhz, der laver 22MIPS (Million instructions per Second). Kortet håndterer op til 8MB, highspeed 40 ns, og 32 bit DRAM. Photo: Marshal M. Rosenthal Photography/NYC



Impact Vision er en rigtig farve RGB 24 bit framegrabber og billed-behandlingskort. Det understøtter både NTSC og PAL såvel som VGA.

Halvdelen af vores ansatte er ansat med henblik på udvikling."

Sean understreger at GVP er meget stærk på det internationale marked, da man har prioriteret dette meget højt. "Vi ser det som et resultat af vore produktfilosofi," siger han "vores A500-harddisk som er baseret på både det professionelle og forbrugermarkedet, har idag nogle nøglefeatures som ingen andre har til Amiga 500. Ser man bortset fra at den er let at bruge, og at den har et specialdesignet kredsløb og Fast RAMudvidelse, er der et minislut adaptor indbygget. Og vi kan

snart tilbyde en 286' baseret PC-emulator der passer i dette slot."

Sheila indskyder, at at Series 2 HC8 kortet (Harddisk plus-kontroller) også har et specialdesignet kredsløb samt en 4.0 Fast ROM chip for ekstrem hurtig data access.

Derefter er der COMBO-accelerator kortet, som kan fås i en 24 og 33 Mhz udgave, med en 68030 CPU og 68882 matematisk co-processor, med mulighed for at udvide med en 3 1/2" 500 MB harddisk. Dette kort er en nødvendighed for alle der laver highend rendering og special-

effekter (alle porte kan bruges, eftersom dette isættes CPU-slotet i 2000'eren).

Ny produkter på vej

Nu er det på tide at se på nogle af de nye produkter der er undervejs. Scott Hood, der er designingeniør, tager os over til et af mange steder hvor man udvikler Amigaudstyr, for at vise os noget af det lækre som GVP vil komme med i fremtiden.

"Ligesom vores GForce 040 kort" siger han "designet optimalt til A3000'eren, er det en 68040 CPU med en hastighed på 28Mhz, der laver fantastiske 22MIPS (Million instructions pr. Second). Kortet kan håndtere op til 8MB, highspeed 40 ns, 32 bit DRAM til meget hurtige afviklinger, og den kopierer og adresserer hele V2.0 Kickstart ROM'en for at give en lynhurtig ydelse. Fra softwaren kan du sætte den tilbage til den oprindelige 68030 mode. Vi håber kraftigt på at denne kan blive klar til 2000-ejere i den nærmeste fremtid."

"Selvfølgelig er der også dem der allerførst har behov for at opgradere op til et '030 kort, og til dem har vi redesignet A3050 50Mhz 68030 accelerator kortet. Det kommer bestykket med 4 MB 60ns DRAM'er, og kan udvides til 32bit. En yderligere nyhed er at du kan få IDE/AT-drev hvor selve enheden er Maxtor 120 MB drev, eller 340-drevet, begge med en gennemsnitlig søgetid på 17ms."

"Nu over til den virkelige varme nyhed" smiler Scott:

"Vores Impact Vision-kort er en "multi-purpose" enhed som blænder alle. Den er designet for Amiga 2000 og Amiga 3000 med nogle features der virkelig gør indtryk. Impact Vision er en rigtig farve RGB 24 bit framegrabber og billed-behandlingskort. Det understøtter både NTSC og PAL såvel som VGA. Det er desuden også flicker frit når det tilsluttes en multisync skærm eller VGA skærm. Impact Vision "fanger"

alle billeder i real time, uanset kilden."

"Når man bruger den med et videobånd eller laserafspiller, skal man bruge en RGB adaptor, men den er let at slutte til. Som den er, kan Impact Vision bruges sammen med enhver "live" kilde for at fange billeder. Den kan lave PIP (picture in picture), så du både kan se workbenchen og signalet på samme tid. Vi er ved at gøre denne teknologi tilgængelig til tredjeparts softwarehuse, og et af disse - Blue Ribbon Soundworks, som laver musikprogrammer - er ved at tilrette deres programmer således at musikinformation kan overvåges i et sådant vindue."

Scott fortsætter: "Selvfølgelig er der flere forskellige inputs, der inkluderer Super VHS, plus et helt stabilt output, der er klart til broadcast. Dette betyder at en TBC (Time Base Corrector) ikke er nødvendig når det drejer sig om eksterne videokilder. Kortet har også en digital RGB genlock, således at Impact Vision kan lægge signalet oveni et udefra kommende RGB-videosignal."

Men hvad med software?, spørger vi så:

"Intet problem," svarer han, "som jeg sagde, er der tredjeparts-softwarehuse igang med at opgradere deres produkter, sådan at de kan udnytte Impact Visions muligheder. Vi lægger et antal programmer i pakken. Undertaget Control-interfacet, kommer Impact Vision med MacroPaint IV24, Caligari IV24, og Scala IV24. Hvert program er blevet special-designet til kortet, og kan ikke køre uden det."

Programmerne følger med

Macropaint er et kraftigt og let anvendeligt tegneprogram der giver brugeren ægte RGB 24bit 16 millioner farver. Det er let at forstå og arbejder udelukkende i Real-Time. Caligari har alle funktioner man kan forlange af et højtend 3D- og rendering-program, undtagen animation. Scala er vores præsentationsprogram, nu med 16 millioner farver." Der er stadig et par nye punkter, men da Scott skal tilbage og passe sit arbejde, får vi assistance af Keely o'Brien.

Vi sætter os ned og bevæger os ind i "lydzonen" - "Faktisk er det vores DSS, Digital Sound Studio pakke," begynder Keely, men annoncerne ser ud til at ramt noget rigtigt hos alle "Twilight Zone" fans'ne. DSS er en stærk og letforståelig 8-bit sampler til Amigaen, og består af en lille kasse plus software til en overkommelig pris."

"Man kan sample fra alle kilder, i mono eller stereo, hvis man



GVP startede med 6 medarbejdere, men har idag 40 fuldtidsansatte. L. R. Scott (billedet) er produktionsansvarlig, og skal sørge for at GVP's produkter lever op til deres egne krav.
Photo: Marshal M. Rosenthal/NYCC



Accelerator-kortene fra GVP bliver underkastet en grundig test, inden de slippes løs på markedet.
Photo: Marshal M. Rosenthal Photography/NYCC



(Venstre mod højre:) PCB-ingeniør Allen, GVP's præsident, Sheila Kirby og Sean Marsola. De to sidstnævnte er ansvarlige for marketing og PR.
Photo: Marshal M. Rosenthal Photography/NYCC



GVP's Digital Sound Studio-pakke. DSS er en stærk og letforståelig 8-bit sampler til Amigaen, og består af en lille kasse plus software.
Photo: Marshal M. Rosenthal Photography/NYCC



Series 2 HC8 kortet til Amiga 2000 (harddisk plus-kontroller) har et specialdesignet kredsløb, samt en 4.0 Fast ROM chip for ekstrem hurtig data-tilgang.
Photo: Marshal M. Rosenthal Photography/NYCC

f.eks. vil lave sine egne instrumenter og effekter.

Programmet understøtter de gængse Amiga-lydformater, men også alle de mere eksotiske som Noisetraacker, Soundtracker og SoundFX-modulerne. Lydeditoren har endda en indbygget fire-sporssequencer."

Brugen let og intuitiv

"Omkring editoren," siger hun mens hun ruller ærmerne op, så at de ikke hænger fast i alle ledningerne, "inkluderer den op til 32 instrumenter på en gang, i op til fire oktaver med otte forskellige variable effekter, alle sammen i et MIDI-system (som der er indgange til i DSS). Lyde kan mixes og ændres, også i real time. Effekterne inkluderer Looping, ekko m.m., alle med real time oscilloscop og Spectrum Analyser."

"Det vigtigste er," bemærker hun, "at brugen er let og intuitiv. Editoren kan multitaske, den er 2.0 kompatibel og kan også håndtere hurtigere processorer end 68020'eren og 68030'eren."

Op hvad så med jeres eksisterende software, er der noget nyt her?

"Ja, vi har netop opgraderet vores professionelle præsentationspakke SCALA til version 1.1. SCALA har solgt utroligt godt, og den er ved at være den bedste titel og præsentationspakke til Amigaen, og den er specielt blevet bemærket for dens betjeningsvenlighed, og den lange række af animationsmuligheder, baggrunde, fonte der ligger i programmet klar til brug."

I den opgraderede version finder man fortløbende scrolling, Arrex og farvefontes muligheder, ligesom en masse outline fonts. Oveni dette har man forsynet programmet med en helt ny form for antialiasing teknikker, som simulerer en højere skærmopløsning automatisk. Derudover har den en ny "superimpose Transition-mode" som tager to billeder og blander dem sammen, ligesom en rigtig mixer gør med to forskellige videosignaler.

Vi skal hjem

Det er ved at blive mørkt, og New York kalder på os. Besøget hos GVP er slut, og med en sodavand i den ene hånd og et Impact Vision kort i den anden, er det tilbage til New York og et stævne med min Amiga og et sejt 24bit kort.

Fakta:

Oplysninger om produkter nævnt i denne artikel:
ND Lavpris, Tlf: 8081 5211

NU ER DER KRUMMER I BRØDKASSEN !!!

InterWord

Tekstbehandling ...

InterSpread

Regneark ...

InterBase

Database ...

InterSound

Musikprogram ...

InterPaint

Tegneprogram ...

TIL COMMODORE 64/128 PÅ BÅND OG DISK

Alle Interactivisions fantastiske Amiga programmer, duk opmer nu til Commodore 64/128. Der er tekstbehandling med 80 tegn pr. linje, der er regneark med tonsvis af matematiske funktioner, der er relationsdatabase, der er Vibrants musiksystemet og der er grafisk Hi-res, P.L.L., Sprite og Char editor til Commodore 64/128 entusiastene. InterWord, InterSound og InterPaint kan købes hos forhandlerne inden jul. InterSpread og InterBase frigives i januar måned.

All software naturligvis med Amiga look'n feel. Dvs. nullegardsmenuer, ikoner og mulighed for at køble Amiga eller C64 mus på en Commodore 64/128 og BRUGE DEN SOM EN ÆGTE AMIGA.

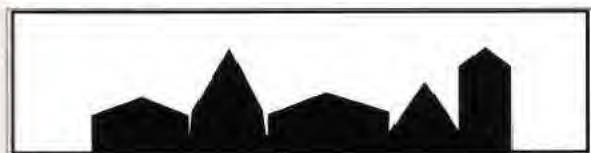
SE DET NYE SOFTWARE HOS DIN FORHANDLER

INTERACT / **VISION**

ApS.

Hovedgaardsvej 4 · DK-8600 Silkeborg · Tlf. 86-802700 · Fax: 86-800692

Fagre Ny Verden?



Det Nye COMputer har snakket med adfærdseksperter Frederik U Petersen, der har undersøgt de problemer folk kan møde i omgangen med EDB, specielt på det menneskelige plan.

Af Jesper Steen Møller

Frederik U Petersen er på linie med EDB-alderens unge - han kender forskel på en freak og en lamer, og han har netop afsluttet sit arbejde på en stor undersøgelse, der startede den 1. april i år: At undersøge EDB-freaks' forhold til omverden, deres nærmeste og samfundet. Vi snakkede med ham den 31. september, og bringer her resultatet af hans anstrengelser.

Computeren gør en forskel

Vi spurgte FUP om han mente at computeren betød en ændring i de unge freaks' adfærd: "Ja, så absolut. Vi har for eksempel snakket med en ung freak på 16

år, der sad indendøre en juni formiddag i den sikre overbevisning at det var en sen, regnfuld novembernat. Han havde programmeret to dage i træk og var komplet desorienteret. Da man fandt ham kunne man ikke få andre ord ud af drengen end "guru meditation". Han nægtede pure at kommunikere i andet en 68000 assembler i hele to uger, hvorefter han fik et anfald af meget højt niveau, hvorefter han kun ville tale Pascal. Han har siden været fast institutionslagt."

I vejen

Så gait går det heldigvis ikke alle - ifølge FUP har godt 55% af de freaks han har talt med kunne give computeren skylden for et opbrud med kæreste eller ægtefælle. Han anslår desuden at tallet ville være meget højere, hvis ikke mange computer-freaks havde nok veninde i computeren. "Ja," siger FUP, "det er jo mest en drenge-interesse - og det bliver ikke bedre af at mange freaks er såkaldte nørder, d.v.s. går med kuglepenne i brystlommen og har fedtet hår og meget hvid hud". Tilføjer den ugifte FUP og tager diskret 5-10 kuglepenne op af sin skjorte og "taber" dem på gulvet. "Mange piger bliver simpelthen skræmte, både fra nørderne og computeren, der siges at have skylden."

"Dette er dog et tilfælde af uberegtiget amnestuesnak", formå-

ner FUP. "Nørd eller ej, man kan sagtens være et vidunderligt menneske selvom ens hudfarve er hvid-grønlig eller man ikke har andet end computer-relevant viden. Det er kun kommunikationen, der bliver en smule svære". Værre er det når to freaks kommunikerer. "Det er umuligt at forstå noget eller få standset snakken!", udtaler FUP.

Unge glemmer tiden

Det største problem med freaks er dog deres usædvanlige mistiming: man sover nemt over sig hvis man spiller Lemmings til langt ud på natten, og selvom man skulle møde kæresten klokken halv to kan man jo nemt blive forsinket af en uventet bug i ens program. FUP tilføjer: "Det kan der ikke gøres noget ved. Nogle ting er vigtigere end andre."

"Da mange computerfreaks er unge og i den skolepligtige alder har dette også vist sig et stort problem, ikke kun med hensyn til mødetider, men i høj grad også til lektier og skriftlige afleveringer." Her har computerfreaks en fordel, idet de kan udnytte en del gode standardundskyldninger; i matematik kan man bruge et par

Forældre og andre forhindringer

"Firkantede øjne" er et udtryk, mange freaks har mødt, men ingen har faktisk oplevet dette. Der er dog foruden de psykiske bivirkninger også visse fysiske følger af længere tids computeri, antyder FUP, og tænker her på røde øjne, hovedpine, træthed, stivhed i skuldre og nakke og høreforstyrrelse ved brug af ventilatorer. "Man kunne også forestille sig sult og i sidste ende besvimelse ved længere tids brug af computeren uden spisepauser. Desuden bør indeklimaet være korrekt".

Men frygt ej, kære freak, hvis du læser dette: Husk at computeren er fremtiden. Denne meget stive frase er måske hverken korrekt eller relevant, men den virker effektivt på eventuelle forstyrrende elementer, der kunne tænkes at ville bryde ind i ens hobby. For ovenstående frase har vist sig uhyre effektiv til at berolige forældre med, når computeren igen har vist sin betydning på f.eks. karakterer.

Hvad kan der gøres?

Dette ret vitale spørgsmål har



data-udtryk og antyde at man er lidt klogere end læreren, og så kan det være at man kan få lov til at aflevere sine blækregninger når man har lyst. I engelsk er computeren ofte en fordel, på grund af de mange engelskprogede programmer og manualer. Altså kan man sige at "man ikke behøver at læse engelsk overhovedet". Hvis man har talent med programmering er datalære en virkelig god ting: Man kan hurtigt vise læreren hvem, der bestemmer! I dansk kan man altid prøve stavetabellen på sine stile. Så har man godwill nok til de gode "der kom fejl på disketten" undskyldninger, der så ofte med held er benyttet. Og så kan man bruge computeren til at tegne flotte grafer.

FUP et klart svar på, der skal opfanges som en opfordring til forældre, børn eller ægtefæller til af computerfreaks: "Få staklen væk fra computeren, og få vedkommende til at gøre noget normalt! Computere er ikke en normal hobby - den sætter simpelthen tanken i hovedet på den ramte, der så lærer at behandle forskellige problemer logisk: Det er unormalt og bør ikke forekomme i et sundt samfund" FUP anbefaler i stedet: "Sæt dog freaken til sidde passivt i sofaen og glo på amerikanske TV-serier, helst af lav kvalitet, eller måske samle på frimærker eller sommerfugle". Dette anser han som betydeligt mere normalt, og dermed sundt. "Det er FUP!" afslutter han.

Nye kort til Amiga SecureKey og MultiStart II -

Vi kigger på to nye kort fra Nikita Data A/S, der dels er et "sikkerheds"-kort, og dels en ROM-omskifter mellem f.eks. 1.3 og 2.0.

Af Jesper Kehlet

Et kort som skulle kunne forhindre de værste nysgerrige barnesjæle i at molestere min harddisk og andet totalt? Ja tak! Det kan på forhånd siges at virke, og er set som et alternativ til virksomheder mod indblanding fra udenforstående...

Lad mig afskære alle andre end A2000 og 3000-ejere med Kickstart 1.3 eller højere på dette tidlige tidspunkt og fortsætte til...

Hvad var nu mit password?

Så snart jeg proppede det i maskinen og fik læst manualen gik det op for mig at password'et er EVIGGYLDIGT! Glemmer du det kan ikke engang producenten hjælpe dig... Dette er et helt klart minus ved skidtet, men opvejes dog af det faktum, at man kan få lov at ændre det så længe man kan huske det! Glem det og brug kortet som underlag i kattens kurv...

Hvad får man?

Det første lille afsnit var til skræk og advarsel for blot at minde om, at ikke alting er guld og grønne skove når man sikrer sin maskine. Det man får - et lille printkort - kan til enhver tid pilles ud igen

hvis man mister koden, men så er investeringen spildt, ikk? Derfor anbefales det på det kraftigste at skrive koden ned og smide den i en anonym bankboks med det samme.

Det næste der følger med i pakken er blot en tynd manual, som godt nok er kortfattet - men den dækker dog det hele. Der er heller ej meget indlæring i at skrive nogle bogstaver og klikke på nogle ikoner! Det burde man kunne i forvejen!

Første gang...

Sæt kortet i, tænd maskinen og pling! står der et fint sort skærm-billede med et par gadgets til ændring og indtastning af password samt en hulens masse tekst, som skal fortælle dig hvad du skal gøre og hvornår. Det ville jo ikke være smart at skulle bruge manualen HELE TIDEN til dette simple stykke hard-/software...?

Så står det der... "Please enter your new Password" og "Click Here to Change Your Password" ud over det andet med titel osv. øverst på skærmen.

Her er det at man skal huske hvad man laver de næste par sekunder inden man taster <RETURN> - ellers får man hurtigt et slagtilfælde når den senere hen skriver "System Access Denied"... Tro mig - jeg var lige ved at få tilfældet selv!

Up, up, up and away!!!

Herefter er det piece of cake. Hver eneste gang der tændes eller resettes for dyret vil SecureKey skærmen dukke op, så børn, forældre og andre interferens-skabende elementer har nu fået deres sag for - hvor er det dejligt!

Konklusion

Dette lille kort er et oplagt emne for den mindre virksomhed, der gerne vil have lidt sikkerhed i systemerne... SecureKey har kun den lille ting ved sig at du ikke må glemme dit password! Det må være rart at vide at sikkerheden er for evigt, når du har den i, men egentlig også afskrækkende at vide, at den sikkerhed også gælder DIG hvis du glemmer for let... Alt i alt et skønt alternativ også for den private, som måske har alskens uvæsen rendende om ørerne konstant!

MultiStart II

Alle ved det og alle snakker om det - undtagen Commodore, der ikke vil sige noget præcist! Hvad taler jeg om? Om release 2.0: KickStart 2.04, Workbench 2.04 og hvad dertil hører, såmænd. Amiga 500 Plus er allerede kommet på gaden med KickStart 2.04 på ROM. Men hvad så med alle håbefulde 2000- og 500-ejere (sorry 1000'ere) - de skal jo have noget sort og fast med ben på. Og hun hedder ROM!

So what?

MultiStart II er en KickStart-omskifter efter alle kunstens regler. Designet til at passe til Commodore's KickStart ROM'er og ikke som andre mere tvivlsomme omskiftere, hvor du selv skal brænde 827512 EPROM'er for at få skidtet til at virke...

Sidstnævnte er, foruden upraktisk, helt ureglementeret og U-LOVLIGT! Her har vi altså til gengæld den ultimative løsning, der æder Commodore's specs...

Hvad kan den?

Smid din KS 1.2, KS 1.3 og KS2.04 ROM i dyret. Sæt et par jumbere og tænd for Amy'en. Alt

efter hvordan du satte jumbterne får du mulighed for enten 1.2, 1.3 eller 2.0 ved opstart samt muligheden for at skifte mellem den og en af de to andre ved hjælp af keyboard'et. Den tredje ROM får du kun adgang til hvis du kravler ind i Amy'en nok en gang - men jeg tror den sidste sokkel mest er ment som et opbevaringssted til den sidste overskydende ROM...

Hvordan kan den?

Installationen er nævnt kort, da den også er kortvarig. Omskiftet mellem ROM'erne tager derimod 5 sekunder. Det er nemlig den tid du skal holde Control-Amiga-Amiga ned når du resetter. Herefter signaleres til MultiStart II at den skal skifte til den anden ROM, som du har bedt den om at have adgang til. Og mere er der ikke i det, og derfor springer vi til...

Konklusionen...

MultiStart II virker perfekt og efter hensigten. Det er behageligt nemt at skifte mellem de to ROM'er og den er ligeglad med om det er en A500 eller A2000 den sidder i. Jeg kører ikke længere med KS 1.3, men det er rart at have muligheden for at skifte til denne, når noget dårligt skrevet software ikke kan køre under 2.04. Det meste af denne software smider jeg alligevel ud, men noget af det er alligevel for godt til det - smut ud og køb...

Fakta:

SecureKey, pris kr. 1.099,-
MultiStartII, pris kr. 879,-
Nikita Data A/S, tlf. 8081 5211

Cover Girl **STRIP POKER**

PIGER OG PENGE !!!

Mød Trine Michelsen og 7 andre skønne piger i Cover Girl Strip Poker. Klæd dem af til skindet, eller bliv selv klædt af. Det handler om penge, og penge skal vindes i benhårdt hasardspil mod de smægtende skønheder.

Cover Girl Strip Poker taler Dansk, Svensk, Engelsk, Tysk og Fransk samt naturligvis det internationale kropssprog.

Følsomme Billeder fra
Emotional Pictures



FINDES TIL CDTV, AMIGA, C64 BÅND, C64 DISK, PC EGA/VGA 3.50"/5.25" DISK.

KAN KØBES HOS ALLE FØRENDE FORHANDLERE.

Emotional

BILINGUAL - VIDEO - MUSIC - NARRATION

Pictures

COMPUTER - ANIMATION - DESIGN

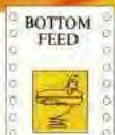
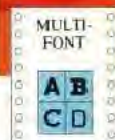
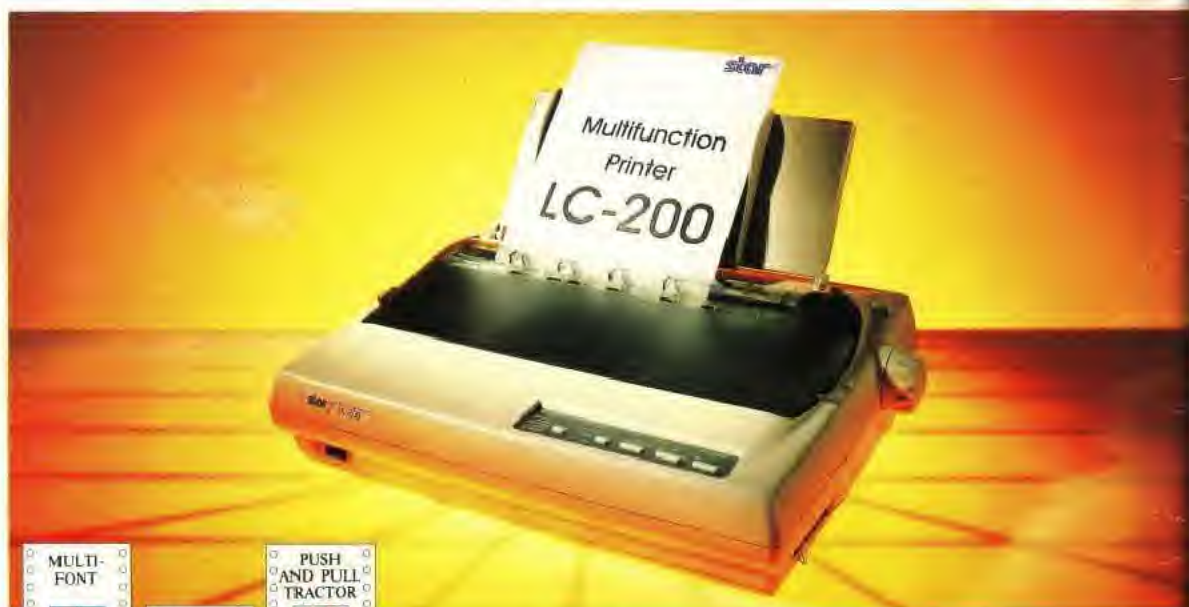
CHR. 8. VEJ 58 DK-8600 SILKEBORG DENMARK TEL. (+45) 86-800544 FAX (+45) 86-800692

star[✶]

ComputerPrinteren

The
new
multi-
talent
LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprinter i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

